

JOC FULL **KANE & LYNCH: DEAD MEN** ÎN CARE DOI EVADAȚI LUPȚĂ PENTRU A RĂMĂNE ÎN VIAȚĂ.

# LEVEL

PRIVIND LA  
**PORTILE  
INDUSTRIEI**

RETRO  
**UNDYING**

**KICKSTARTER**  
SAU PARIUL PENTRU  
PARADIS

THE CREW

## COMPANY OF HEROES 2

CIVILIZATION V  
BRAVE NEW WORLD  
DRAGON'S DOGMA  
DARK ARISEN  
MOTOGP 13  
DEADPOOL  
SANGFROID  
NEVERWINTER

AUGUST 2013

Preț 15.90 lei



5 948490 250909

01308

21-25 august 2013  
[www.level.ro](http://www.level.ro)



## LEVEL

LD Media Communications SRL  
 Str. I.D. Cocoi Nr. 12 500010 Bragov  
 Tel: 0268/415158, 0244-754983,  
 0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)  
 Fax: 0268/415158  
 E-mail: level@level.ro  
 ISSN: 1582-1498

## Editor:

Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

## Director General:

Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

## Redactor-șef:

Mirela Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

## Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
 Marius Ghinea (ghinea@level.ro)  
 Andrei Licherdopol (Caleb)  
 Marius Nicolae (ncv)  
 Ovidiu Manicu (Aidan)  
 Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

## Grafică și DTP:

Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

## Publicitate:

Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

## Contabilitate:

Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)  
 Emanuela Negură (emmanuel.negura@3dmc.ro)

## Distribuție:

Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)  
 Ilicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)  
 Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

## Adresa pentru corespondență:

D.P. 2, C.P. 4, 500530 Bragov  
 Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

## HOTLINE abonamente:

0268-415158, 0368-415003  
 luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al  
 Biroului Român de Audit al Tiraajelor  
 (BRAT).



Publicație ce beneficiază de scutire de la taxă de  
 conform Statutului Național de Audiență.  
 Conform Ofițerului SNA (perioada de măsurare august  
 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/reditor.

# DE VARĂ

În general, luna august nu este o lună prea bună pentru joacă. Cel puțin, nu când sunt 50 de grade la umbra monitorului sau televizorului, după caz. Faceți ca noi, mai ieșiți la un munte, o mare sau cumpărați-vă aparate de aer condiționat. Noi am ales marea, iar banii de aparat am preferat să-i dăm pe băuturi răcoritoare, dar fără mai mult de 5% alcool. Deh, am mai îmbătrânit și noi...

În orice caz aveți ce citi și în această ediție, pe care am încercat s-o transformăm într-un partener de drumneție cât mai bun. Dacă am reușit, voi decideți. Vouă nu vă mai rămâne decât să profitați de vacanță sau concediu și să vă întoarceți acasă cu bateriile încărcate pentru că, din septembrie, urmează să avem parte de o toamnă plină de jocuri și apariții importante în materie de hardware. A.k.a noi console.

Până atunci, noi vom da o fugă și până la gamescom, evenimentul care transformă anual orașul german Köln în capitala mondială a jocurilor. Nu de alta, dar parcă nu ne-am văzut cam de mulțor cu prietenii noștri din industrie, iar benile împărțite cu mulți dintre ei au produs efecte dintre cele mai benefice pentru singura revistă de jocuri video din România. Oh, și-o să ne jucăm pentru voi puțin Wolfenstein: The New Order, The Evil Within, Watch\_Dogs, Mad Max, The Witcher 3... Interesant, ne? Also, n-ar strica ca în perioada 21-25 august să stați cu ochii și pe site-ul nostru, ba chiar și pe pagina noastră de facebook. Articol mare în următoarea ediție a revistei, adică în prima (săptămână?) jumătate din luna septembrie. Pa-pa!

■ KIMO



KiMO

- 1 Brave New World
- 2 Deadpool
- 3 Company of Heroes 2



ciOLAN

- 1 Company of Heroes 2
- 2 Deadpool
- 3 The Swapper



Marius Ghinea

- 1 Brave New World
- 2 Sang-Froid
- 3 Company of Heroes 2



ncv

- 1 Sang-Froid
- 2 The Swapper
- 3 Gunpoint



Radu Sorop

- 1 The Swapper
- 2 Gunpoint
- 3 Brave New World



Aidan

- 1 Deadpool
- 2 Company of Heroes 2
- 3 MotoGP 13



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresiune personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai înlocuim cîștigul tehnic cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



24 **COMPANY OF HEROES 2**



56 **MOTOGP 13**



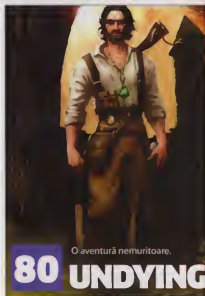
36 **BRAVE NEW WORLD**



10 **LA PORTILE INDUSTRIE**



16 **KICKSTARTER**



80 **UNDYING**

# KANE & LYNCH

## DEAD MEN

Principalul candidat la camera de gazare este Adam „Kane” Marcus. Fost mercenar, soț și părinte, actualmente pușcăriaș care-și așteaptă cuminte execuția. Drama lui Kane s-a declanșat cu mult timp în urmă, în momentul în care fii săi de doi ani s-au împușcat accidental cu arma pe care fiecare american de bună credință o ține ascunsă sub pernă. Incapabil să treacă peste reproșurile soției și peste sentimentul acut de vină, Kane a rezolvat problema ca orice barbat întreg la minte. A pornit-o la galop pe drumul către autodistrugere. Și-a dat demisia, a

trecut granița și s-a alăturat unui grup de mercenari sud-americani, The7. Pentru o vreme, lucrurile au mers bine, banii au curs, revoluțiile s-au ținut lanț, recolta de dictatori a fost deosebit de bogată. Altfel spus, Kane și clika lui au prosperat. Din nefericire „Job-ul” care ar fi trebuit să le asigure o bătrânețe în lux și trândăvie a luat-o razna și The7 s-a transformat (aparent) în The1. Ghinionul lor, bucuria lui Kane, care, crezând că foștii lui tovarăși de nelegiuiri au intrat în solda lui El Comandante din Ceruri, s-a dat la fund cu o valiză plină cu diamante legată de gât. La scurt timp după, ghinionistul Kane cade în mâna autorităților și câștigă un bilet dus către Veșnicele Jungle ale Vânătorilor.

Povestea lui James Seth Little, cunoscut colegilor de celulă drept „Lynch” este mai puțin spectaculoasă.

Individul este un psihopat care și-a mazărlit soția și susține cu tărie că nu-și amintește acest mic amănunt. De vină, zice-se, ar fi schizofrenia.

Judecătorii nu s-au lăsat impresionați și i-au recomandat un tratament medicamentos urmat de o injecție letală și o eternitate de terapie la Marele Psiholog din clinica Edenului.

Kane & Lynch: Dead Men începe în forță cu cea mai spectaculoasă evadare. Ever. Film,



JOC FULL

joc sau văr de-al doilea condamnat pentru furtul unei găini. Mai cu vână decât evadările clasice din Vestul Sălbatic, Adam „Kane” Marcus, fostul mercenar părăsit de noroc și de nevastă sta cuminte în dubița care-l transportă spre eternitate și silabisește o scrisorică adresată fiicei sale. Șirul gândurilor îi este întrerupt de figura banală a unui ochelarișt (de drept) comun, care îi roagă respectuos să bage capul la cutie, căci lucruri grozave și explozive se vor întâmpla în următoarele cinci minute. Și mare dreptate a avut. Filmulețul introductiv, absolut spectaculos, și prima misiune sunt unele dintre cele mai cinemate momente din istoria jocurilor. Dubița își la zborul, poliștii viermuie în jurul tău (Kane), trupele SWAT dau năvală, un elicopter întregeste haosul și, în toată această babilonie, un individ mascat își găsește timp să-ți ardă una peste bot cu patul AK-ului, risipindu-ți astfel orice iluzie asupra finalului poveștii.

Ca gameplay, Kane & Lynch: Dead Men nu se îndepărtează de o rețetă mai veche decât lumea, iar cei mai mulți dintre noi sunt de părere că producătorii nu și-au dus în mod exemplar misiunea la capăt, drept pentru care a fost împușcat cu un 7. Totuși, nu este deloc un action rău, rămâne mai bun decât al doilea joc din serie, iar povestea unică a celor doi nelegiuli, dar mai ales modul în care ea ne este oferită, face totuși banii. Are și multiplayer, dacă vă interesează, inclusiv coop. Așadar, la treabă.

06 \$TIRI

### CULTURA GAMERISTICA

- 10 PRIVIND LA PORȚILE INDUSTRIEI
- 16 KICKSTARTER SAU PARIUL PENTRU PARADIS

### PREVIEW

- 20 THE CREW

### REVIEW

- 24 COMPANY OF HEROES 2
- 32 DEADPOOL
- 36 CIVILIZATION V: BRAVE NEW WORLD
- 46 DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
- 50 BORDERLANDS 2: TINY TINA'S ASSAULT ON DRAGON KEEP
- 52 THE WALKING DEAD: 400 DAYS
- 56 MOTOGP 13
- 60 THE SWAPPER
- 62 MAGRUNNER: DARK PULSE
- 64 SANG-FROID
- 68 CITIES IN MOTION 2
- 70 GUNPOINT

### INDIE

- 72 KENTUCKY ROUTE ZERO: ACT II

### LOST & FOUND

- 74 SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY

### FREE2PLAY

- 76 NEVERWINTER
- 79 MINI GAMES

### RETRO

- 80 UNDYING

### LOAD

- 88 SILENT SERVICE

### SOFTWARE

- 90 GAMELEON: PROMOTORUL GAMIFICĂRII DIN CLOUD

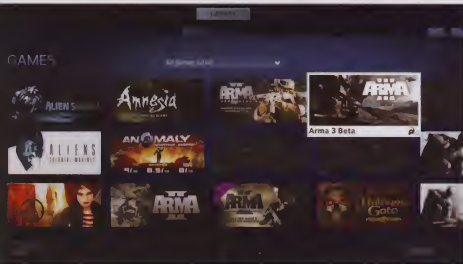
### HARDWARE

- 94 ASUS GEFORCE GTX 770 DIRECTCU II OC
- 96 GENIUS MAURUS X

- 97 COPERTA DVD

- 99 NEXT ISSUE





## EXISTĂ ȘANSA SĂ PUTEM VINDE JOCURILE ACHIZIȚIONATE VIA STEAM

Asta dacă îi acordăm crezare lui Eva Hoffschulte, unul dintre membrii The Federation of German Consumer Organisations, care, recent, a declarat că organizația din care face parte va intenta un proces împotriva celor de la Valve Software. Conform normelor europene în vigoare, consumatorii dispun de dreptul de a revinde orice program achiziționat în format digital. Însă, din păcate, compania americană refuză în continuare să le ofere utilizatorilor Steam acest drept. Așadar, un proces ar putea să-l facă să se răzgândească.

„Nu vă putem spune cu exactitate când anume ar putea începe procesul; credem că va avea loc până spre sfârșitul acestui an. Până atunci, suntem de părere că cei de la Valve Software nu se vor grăbi să înceapă să respecte legea europeană. Dar acum avem șanse reale să câștigăm, iar astfel să le dăm utilizatorilor Steam opțiunea de a vinde jocuri între ei”, a declarat Eva Hoffschulte.

## MAD HATTER CONFIRMAT PENTRU BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Warner Bros. are plăcerea să ne prezinte un alt personaj pregătit să-l înfrunte pe Cavalerul Negru, și anume Mad Hatter. Conform celor menționate de producători, acesta va invita nepoliticos o anume fatucă să-i fie noua Alice (omul este obsedat de povestea Alice în Wonderland), iar Batman se va vedea pus în situația de a vizita un Wonderland realizat în stil Arkham pentru a o salva.

Batman: Arkham Origins va fi publicat pentru Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360 și Wii U la finele acestui an și va beneficia de cel puțin un mod multi-

player, care ne va permite să butonăm jocul și de partea lui Joker Bane, Killer Croc, Deadshot, Firefly, Black Mask, Copperhead și Deathstroke.

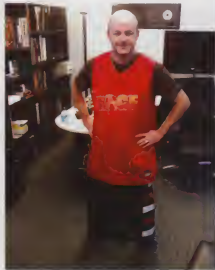
Acțiunea jocului va fi plasată înaintea de primele două titluri din seria Arkham, prezentându-ne un personaj principal neexperimentat în arta de fracturare a oaselor. De asemenea, dacă sunteți interesați să plasați o precomandă jocului, atunci ediția de Windows PC este disponibilă pentru 49.99 euro, în timp ce versiunea de console costă 59.99 euro.

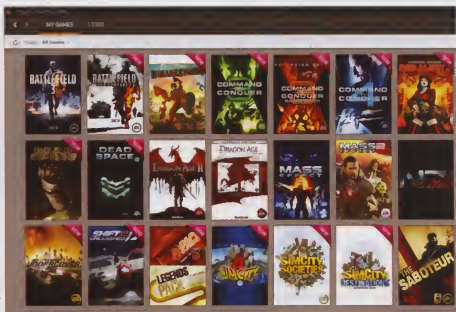
## ID SOFTWARE: RAGE NU ESTE MORT, IAR DOOM 4 A FOST RELUAT DE LA ZERO

Chiar dacă reprezentanții ai Bethesda Softworks au declarat că posibilitatea dezvoltării unui sequel pentru RAGE de către studiourile Id Software nu este foarte mare, aflăm că Tim Willits este de altă părere: studioul pentru care lucrează se va întoarce la franciza sa post-apocaliptică și va realiza o continuare pentru mult subapreciatul first-person shooter, indiferent sub ce formă va veni aceasta.

„Momentan, nu facem nimic în acest sens, însă atunci când am gândit universul RAGE, l-am realizat de așa manieră încât să ne fie ușor să revenim în el. Sunt încă mândru că am realizat ceva diferit – nu a fost deloc asemenea jocurilor pe care le-am realizat în trecut”, a mai precizat Tim.

De fapt, cei de la Id Software nu se vor ocupa de nimic altceva prea curând, cu excepția lui DOOM 4, proiect care a fost reluat din nou de la zero, fiindcă cea mai nouă versiune a sa nu a reușit să îndeplinească așteptările factorilor de decizie.





## PESTE 50 DE MILIOANE DE UTILIZATORI PENTRU ORIGIN

**E**lectronic Arts anunță că platforma sa de distribuție, Origin, a reușit să depășească bariera de 50 de milioane de utilizatori. Pare-se că, în doar șase luni de zile, numărul utilizatorilor ce au hotărât să utilizeze acest serviciu a crescut cu 10 milioane,

făcând astfel ca Origin să devină principalul rival pentru platforma dezvoltată de amicii de la Valve Software, Steam.

Nu-i deloc rău pentru un serviciu ce a fost lansat acum 2 ani, nu ?



## MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2 ANUNȚAT OFICIAL

**1**C Company a confirmat că studiourile Digitalmindsoft se ocupă de dezvoltarea jocului Men of War: Assault Squad 2. Programat pentru ultimul trimestru din 2013, Assault Squad 2 va beneficia de noi hărți multiplayer (1v1, 4v4), precum și de un nou mod 8v8, gândit special pentru a da mai multă culoare luptelor dintre jucători, producătorii promițând bătălii spectaculoase la o scară foarte mare.

Pe lângă campania propriu-zisă, componenta de joc solo va beneficia și de misiuni de tip skirmish, ce le

vor permite jucătorilor să participe la bătălii extreme cu tancuri sau misiuni de tipul stealth, unde vom dispune de oportunitatea de a controla echipe de lunetiști.

Motorul grafic a fost și el îmbunătățit, acesta integrând acum tehnologii precum suport pentru Multicore, Advanced Shader Technology, o interfață nouă și un sistem AI mult mai bun. De asemenea, producătorii au confirmat că modurile multiplayer vor putea fi bunate via Steam.

## INQUISITION VA ACCEPTA SALVĂRILE DIN PRIMELE DOUĂ TITLURI DRAGON AGE



**C**um toamna anului viitor ne va oferi posibilitatea să ne bucurăm de un nou joc Dragon Age, studiourile BioWare ne soptesc că lucrează la implementarea unui sistem care le va permite jucătorilor să poarte salvările din titlurile anterioare în Inquisition.

Action RPG-ul Dragon Age III: Inquisition va fi lansat în toamna anului 2014 pentru console și Windows PC și va beneficia de tehnologia oferită de motorul grafic derivat din Frostbite 3.

Conform celor declarate, Inquisition va permite jucătorilor să dețină propriul castel, vine cu foarte multe opțiuni de personalizare, în ciuda faptului că singura rasă confirmată până la ora aceasta este reprezentată de oameni și va permite modificarea însoțitorilor. În plus, dacă dăm crezare spuselor lui Jon Perry – cinematic designer BioWare –, un întreg nivel în Dragon Age 3 este comparabil ca mărime cu toate nivelurile din Dragon Age 2 la un loc.



## CRYSTAL DYNAMICS DEZVOLTĂ UN SEQUEL PENTRU TOMB RAIDER

Square Enix a confirmat că studiourile Crystal Dynamics se ocupă de dezvoltarea unui sequel pentru Tomb Raider (2013), însă fără a preciza alte detalii cu privire la joc sau o dată de lansare. Cert este că viitorul titlu a fost gândit din start pentru a fi lansat pentru următoarea generație de console și, foarte probabil, va vedea lumina zilei și pe PC.

## CD PROJEKT RED SE EXTINDE ÎN CRACOVIA

Producătorul seriei The Witcher a deschis un nou studio în Cracovia, Polonia. Această nouă echipă se va alătura procesului de dezvoltare a jocurilor The Witcher 3: Wild Hunt și Cyberpunk 2077, Adam Badowski – boss-ul CD Projekt RED – declarând următoarele: „Un studio nou, noi oameni și o altfel de energie – suntem implicați în multe proiecte și suntem ex-

trem de încântați să ne folosim de potențialul Cracoviei. Ne dorim să dezvoltăm RPG-uri din ce în ce mai bune, iar noul studio este un alt pas mare în această direcție. Cracovia, unul din centrele culturale și științifice ale Europei, este un loc cu adevărat special, ce-și va lăsa amprenta asupra jocurilor noastre viitoare.”



## ȘOC ȘI GROAZĂ: OUTLAST ARE DATĂ DE LANSARE



Outlast este primul joc dezvoltat de studioul canadian Red Barrels, este motorizat de Unreal Engine 3, iar accentul cade pe elementele ce au făcut din Amnesia unul dintre jocurile noastre preferate: stealth, claustrofobie, panică, mai multă panică și câteva puzzle-uri interesante. De altfel, cofondatorii studioului, Philippe Morin și David Chateaufort, au declarat că sursa lor principală de inspirație este tocmai jocul produs de studiourile Frictional Games.

Outlast va fi lansat via Steam în data de 4 septembrie la prețul de 19.99 euro.

## WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER A FOST AMÂNAT

Bethesda Software a confirmat prin vocea lui Pete Hines că data de lansare a first-person shooter-ului Wolfenstein: The New Order a fost modificată, jocul dezvoltat de studiourile Machine Games urmând a fi lansat „cândva în 2014”. Motivarea vicepreședintelui Bethesda constă în faptul că dezvoltarea simultană a jocului pentru toate cele 5 platforme nu este chiar un lucru foarte ușor, iar compania își dorește ca acest titlu să devină cel mai bun din seria Wolfenstein. Orice, numai să nu-l transforme într-un RPG ieftin. Ne mulțumim și cu un FPS pușcărie.





## ROMÂNIA VA GĂZDUI CAMPIONATUL MONDIAL DE SPORT ELECTRONIC

Federația Internațională de Sport Electronic (International eSport Federation) anunță desfășurarea Campionatului Mondial de Sport Electronic la București, după ce, vreme de patru ani, acesta a avut loc în Coreea de Sud. Evenimentul, organizat împreună cu Liga Gamerilor Profesioniști (Professional Gamers League - PGL), este susținut de Romtelecom, în calitate de partener principal. Competiția va avea loc între 31 octombrie și 4 noiembrie 2013, la Sala Polivalentă.

„După o serie de discuții privind posibilitatea de organizare a evenimentului pe alt continent, dar și gradul de accesibilitate pe care îl presupune o locație europeană, am decis ca Bucureștiul să găzduiască Campionatul Mondial de Sport Electronic în 2013. În România ne bucurăm de sprijinul Ligii Gamerilor Profesioniști și al președintelui acesteia, Silviu Stroe, precum și de sprijinul Ministerului Tineretului și Sportului, prin persoana domnului Ministru Nicolae Băncicului”, a declarat Won-Suk Oh, secretar general al Federației Internaționale de Sport Electronic.

Silviu Stroe, președintele Ligii Gamerilor Profesioniști, este membru în board-ul Federației Internaționale de Sport Electronic. Poziția de președinte al Comisiei Internaționale de Arbitri din cadrul federației, pe care acesta a obținut-o la finalul anului trecut, vine ca o confirmare a eforturilor sale și ale ligii, de formare și educare a pieței de gaming din România, din ultimii 10 ani.

„Faptul că votarea mea în board-ul Federației Internaționale de Sport Electronic este urmată de numirea României ca țară gazdă a Campionatului Mondial de Sport Electronic nu face decât să confirme încă o dată munca depusă ani de-a rândul. Vom



continua să dezvoltăm acest domeniu, să creștem comunitatea de gaming și să aducem sportul electronic pe aceeași poziție cu alte discipline sportive din România”, a spus Silviu Stroe.

La eveniment vor participa 270 de persoane din 46 de țări. Competiția masculină are două discipline – League of Legends, dotată cu premii în valoare de 27.000 de dolari, și Alliance of Variant Arms (A.V.A.), care oferă premii de 18.000 de dolari, iar în competiția feminină vor exista două discipline – StarCraft 2 și Tekken Tag Tournament 2.

Totodată, în cadrul campionatului va avea loc Adunarea Generală a Federației, unde se va vota aderarea noilor membri, precum și un congres internațional la care se vor întâlni cele mai mari companii din industrie, cu prezență globală, pentru a discuta despre dezvoltarea actuală și viitoare a sportului electronic, la nivel mondial.

**Calendarul evenimentelor majore de sport electronic din acest an:**

14 - 15 septembrie: DreamHack București 2013, Sala Polivalentă;

31 octombrie - 4 noiembrie: Campionatul mondial de sport electronic, Sala Polivalentă.

## MICROSOFT SE GÂNDEȘTE SĂ REDUCĂ PREȚUL CONSOLEI XBOX ONE

Aflăm de la Examiner că cei de la Microsoft se gândesc că n-ar fi o idee prea bună ca viitoarea consolă Xbox să ajungă pe raftul magazinelor de specialitate la prețul de 500 de euro, motivând că ideea acestui preț „premium” i-a aparținut în totalitate lui Don Mattick, fostul șef Xbox One. De fapt, întreaga strategie de marketing a fost construită pornind de la acest preț, spun capii Microsoft, lăsând să se înțeleagă că viziunea lui Don, care a plecat (zburat?) din companie imediat după fiasco-ul de la E3, nu a coincis și cu a lor. Poftim??



## CARE ESTE JOCUL ACESTEI GENERAȚII?

Se pare că la această întrebare s-au gândit să nu ofere răspuns reprezentanții Amazon UK, aceștia găzduind în perioada 1 iunie - 4 august un sondaj de opinie pe această temă. Au fost selectate foarte multe titluri, însă finaliste au fost următoarele: Mass Effect 2, Batman: Arkham City, Far Cry 3, BioShock Infinite, The Last of Us, The Walking Dead, Metal Gear Solid 4, Fallout 3, Grand Theft Auto IV, BioShock, Portal 2, Super Mario Galaxy, Uncharted 2, Red Dead Redemption, Call of Duty 4: Modern Warfare și The Elder Scrolls V: Skyrim.

Dintre toate, acțiunea RPG-ul dezvoltat de studiourile Bethesda Softworks, The Elder Scrolls V: Skyrim, a fost desemnat câștigător, fiind urmat de Last of Us, Uncharted 2 și Red Dead Redemption. Discutabil?



## SCENARISTUL SERIALULUI BATTLESTAR GALACTICA LUCREAZĂ ÎMPREUNĂ CU SONY SANTA MONICA LA UN NOU JOC

Michael Angeli, scenaristul serialelor de televiziune Dark Angel, Battlestar Galactica și Caprica, a fost provocat de Sony să lucreze, împreună cu studiourile sale din Santa Monica, la un joc despre care vă putem spune cu mâna pe inimă că nu este God of War.

Mărturisirea îi aparține chiar lui Angeli, care a ținut să precizeze la această ediție de Comic-Con că lucrează la un nou proiect, alături de o echipă formată din 150 de persoane, în mare parte responsabile de jocul God of War: Ascension. Proiectul nu a fost confirmat oficial de reprezentanții Sony, iar alte detalii nu au fost oferite în acest moment. Să fie SF?

Drogo

BREAK

56

PLAYER 1

BREAK

Robb

COUNTER  
2700 pt

# PRIVIND LA PORTILE INDUSTRIEI

## Ciocănim sau dăm buzna?

**M**ă întreb oare câți dintre noi, ăștia care respirăm Level, ne-am gândit la un moment dat să facem un joc. Mă întreb pentru că, dacă am ajuns cu gândul până în acest punct, am fost cu siguranță păliti, măcar o dată, de o idee genială, în totdeauna e genială, care ne-a mâncat nopțile. Când apare, începem să clădim în jurul ei și să dezvoltăm în minte un întreg joc. Acest proces este atât de frumos și de intens, încât parcă tot creierul lucrează la unison. E ca un rush nebunesc, mai ales când toate celelalte idei par că se potrivesc mânășă peste cea de bază. Dacă nu vi s-a întâmplat până acum, însă ideea de game developer vă face cu ochiul, nu vă faceți griji, o să vi se întâmple. Trebuie doar să nu vă omorâți ideile în fașă, să le alimentați până se transformă în furtună, apoi să le lăsați să facă ravagii. În acele momente, luați o foale și un pix sau deschideți un document, dacă puteți scrie la fel de repede la tastatură, pentru că e păcat să vă lăsați construcțiile de acest tip să dispară în negura minții fără a le face o schiță. Mie mi se întâmplă cam o dată pe an, iar ultima oară declanșatorul a fost artwork-ul folosit aici ca start de articol. Mulțumesc Roberto Flores (\*Dynamito) pentru inspirație. Îi puteți găsi celelalte creații pe Deviantart. Între timp, a mai terminat două planșe, în care puteți admira alte 4 personaje ale acestui joc imaginar. Psiunea mea legată de universul Game of Thrones sau, pentru cei mai pretențioși, A Song of Ice and Fire, s-a combinat aici cu cea legată de

jocurile, cum le spune mama, cu bătaii și împreună mi-au dat foc minții. Zile la rând am stat cu ochii în această imagine, cu controlerul în mână, construind ceea ce mie îmi părea cel mai bun fighting game al tuturor timpurilor. Sunt atât de multe personaje interesante în aceste cărți/filme, atât de multe pe care ai vrea să le vezi într-un duel. Fie! O luptă până la moarte. Numai din acest punct de vedere ai putea să te pierzi cu zilele imaginând ce și cum. Iar cum cu fiecare nou voloru/se-

rie sunt introduse atât de multe altele, m-am gândit că și jocul ar putea fi dezvoltat astfel încât să reflecte cronologia poveștii. În lista de luptători a primului joc să găsim doar personajele care au pus mâna pe „sabie” în primul volum al cărții/seriei. Bineînțeles, faptul că se moare pe capete ar priva următoarele titluri de unele dintre cele mai puternice și iubite/urâte personaje, dar cu siguranță aș fi găsit o modalitate să le aduc înapoi, o chichiță, ceva, în tot acest univers enorm, care să-mi



## CHOOSE YOUR CHARACTER!



de-a posibilitatea să le (re)introduc, oarecum neoforțat. În cel mai rău caz, arunc o arenă, separată de mod story, imaginată de câțiva copii, străneșii cuiva, vă alegeți voi ai cui, care discută aprins despre cine ar fi câștigat dacă două personaje care nu s-au intersectat odinioară s-ar lua la trântă.

Cum actorii din film nu se aseamănă cu personajele descrise în cărți (de obicei sunt mult mai frumoși), așa fi făcut în așa fel încât în joc versiunile alternative ale lor să schimbe mai mult decât costumele. Infăptșirile să se schimbe cu totul și să fie cât mai aproape de cele imaginate de George R. R. Martin în cărțile lui. Fan service adevărat. Apoi, pentru că doaream ca jocul să iasă în evidență și prin altceva, am încercat să reinventez roata. În primul rând mi-ar fi plăcut să fie o țară mai realist decât restul, corpurile să

Gunpoint, Spelunky și Hotline Miami sunt cele mai cunoscute titluri create în Game Maker.



Create games 80% faster.

# ZERO BUTTONS

Are un fighting game tacticizat cu un control simplificat și o apărare de comunitate?



Spelunky, un alt indie de calitate făcut de un singur om.



ai ba impuls, să existe frecare, acțiune și reacțiune. Toate acestea având darul de a crește imersiunea și de a da greutate loviturilor. Cuplate cu vibrații lucrate atent... Așa fi introdus și o bară de energie și așa fi dat o importanță crescută blocajelor și eschivelor, în speranța ca aceste opțiuni să ducă la lupte mai tacticizate. Pline de tensiune. Aceste posibilități extinse ar fi complicat destul de mult modul de control, așa că am încercat să eficientizez și să simplific. Așa fi dorit ca toate loviturile să fie executate cu maneta din partea dreaptă a gamepad-ului, iar rezultatele mișcărilor să fie cât de cât logice; o rotire de sus în jos să ducă la o lovitură descendentă pe plan vertical; o mișcare bruscă inspire adversar să rezulte într-o împingere și așa mai departe. Ai nevoie de alte planuri (orizontal, diagonale), poți oricând ține apăsat unul din butoanele L sau R și mișca maneta. Tot unul dintre aceste butoane, în combinație cu aceeași manetă din dreapta, să fie folosit pentru blocaje, în timp ce în combinație doar cu maneta din stânga să aducă în prim-plan eschivele. Apoi, în funcție de echipament, de putere și de energia pe care o (mai) au, unii luptători să fie mai avantajați de blocaje, în timp ce alții de eschive. Zoning-ul să fie și el foarte important. Butoanele de pe fața controlerului le-ai fi păstrat pentru acțiuni mai deosebite, ca assist-uri. Cum ar fi dacă Robb l-ar putea chema pe Gray Wind în luptă? Sau Daenerys pe unul dintre dragoni? Bine, pentru Dany fanii ar avea ceva de așteptat. Nu țin minte ca

## DACĂ EI POT, ATUNCI NOI NU AVEM NICIO SCUZĂ

**D**acă aveți nevoie de ceva care să vă inspire și să vă mai dea un șut în fund din când în când, consultați „An examination of game making in the Middle East” și „The birth of Kenya's games industry”. Două articole studiu de caz foarte bine scrise și interesante, despre ce trebuie să faci pasionați din țările mai sărace sau mai... inflexibile pentru a dezvolta jocuri. Mușumir, Polygon



„pană acum” să se fi luptat în mod direct cu cineva. Altui buton i-aș fi asignat câteva prinderi. Pentru cine e în stare, desigur. Sau piedici, fente, în cazul celor mai frivi. Și, în sfârșit, un buton pentru proiectile – vrăji, cuțite etc. Un mod de control atât de exotic merită un tutorial pe măsură, nu? Cu noi, Arya, în compania maestrului Șyrio, care d-abia așteaptă să ne arate și explice bazele.

După câteva zile, în care am întors pe toate fețele posibilitățile și ideile, nebuna s-a stins și am realizat supărat că un astfel de proiect nu are nicio șansă să se

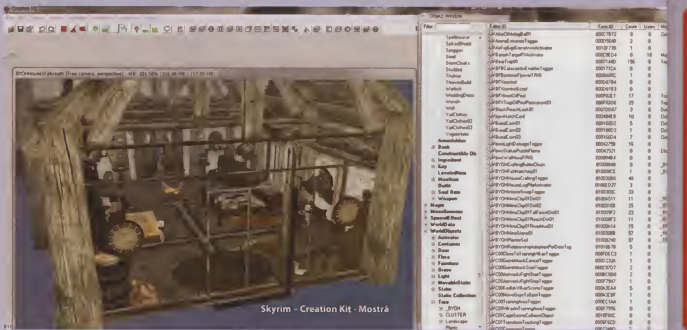


„Poate dacă nu mă uit la ei, piecă...”

concretizeze. Numai licențele ar costa milioane bune de dolari. Bineînțeles, să le cumpăr, să-i dau pe Mister Flores de o toartă, pe cei din echipa Lab Zero, foști Reverage Labs, de alta și să trecem la treabă ar fi mai mult decât un vis împlinit. Aș „munci” zi și noapte cot la cot cu ei pentru a face jocul perfect, dar... trebuie să revin cu picioarele pe pământ.

## Unii preferă să nu bată la ușa nimănui...

Iși construiesc singuri una. Dacă vrem cu adevărat să ajungem să dezvoltăm jocuri, trebuie să o luăm de jos. Să dăm din coate și să nu uităm bunul simț și pasiunea pe drum. O soluție ar fi să pornim cu o idee mai simplă, pe care să o transformăm cu ajutorul unei platforme accesibile într-un joc. Aici, exemplul perfect este Gungeon, un titlu produs de un singur om, Tom





Francis, în timpul liber. Interesant este că Tom nu avea niciun fel de experiență în programare, dar, în momentul în care a auzit că Spelunky a fost creat, tot așa, de o singură persoană, cu ajutorul unui software ușor de utilizat numit Game Maker, a decis să încerce. A început lucrul în mai 2010, iar în iunie 2013 a lansat unul dintre cele mai iubite indie-uri din ultima perioadă. Puteți găsi review-ul undeva în paginile revistei.

Ușor de zis, greu de făcut. Un astfel de proiect cere timp și o sursă de venit separată. Dacă le aveți pe amândouă – de exemplu, dacă sunteți student și părinții vă susțin financiar –, pentru numele lui Dumnezeu, dați-i înaintea Game Maker, versiunea Pro, e doar 100 de dolari, dar sunt atât de multe alte platforme din care puteți alege. Unity3D, gratuit în versiunea standard, și Unreal Development Kit – pentru care nu trebuie să plătești nimic până nu-ți lansezi jocul, și chiar și atunci, doar 100 de dolari, până câștigi primii 50 de mii – sunt doar două dintre cele mai cunoscute. Un astfel de proiect mai cere însă și o voință de fier. Pasiunea va vă ține pe val pentru două, trei săptămâni,

# GUNPOINT

Soundtrack-ul foarte potrivit al jocului a fost creat de Ryan Ike, Francisco Cerda și John Robert Matz



Două dintre platformele preferate ale comunității 3D.



## DUST LA MERIDIAN

Dust: An Elysian Tail este un alt joc creat (în mare) de un singur om, cu ajutorul Microsoft XNA, o platformă din ce în ce mai des utilizată de scena indie. Titlul este impresionant vizual, iar Mr. Dodrill s-a epuizat atât fizic, cât și psihic pentru a-l termina. Căutați după „The solo odyssey behind Dust: An Elysian Tail” dacă vreți să citiți mai multe. Meridian: New World cade în aceeași categorie și este o strategie în stil clasic, care arată într-un mare fel. Unul dintre cele mai impresionante proiecte „single” pe care le-am văzut. Nu e încă terminat, dar asta nu ne oprește să ținem un ochi pe el.







cătoare de jocuri au filiale la noi și angajează pe bandă rulantă. Dați o căutare pe Google după angajări + EA Games, Ubisoft, Gameloft sau, mai nou, King.com. Dacă am uitat pe cineva, să-mi fie cu iertare și rogu-vă atrageți-mi atenția pe forum, o să am grijă să-mi răspundă greșeala. Recomandarea mea este să deschideți descrierea tuturor job-urilor postate - Marketing Assistant, de exemplu, s-ar putea să nu însemne tocmai ce credeți în acest caz - și să verificați dacă există ceva ce v-ar plăcea să faceți, dar mai ales dacă aveți experiență necesară.

Ce se întâmplă însă dacă nu avem niciun fel de experiență și nici nu ne-am dezvoltat suficient niște atitudini câștigătoare? Nu e nicio rușine. Când m-am angajat prima oară, am fost exact în aceeași situație. Am știut să răspund doar la jumătate din întrebările puse în chestionar, iar CV-ul meu era gol. Angajatorul chiar m-a întrebat: „De ce te-ai angaja pe tine, sunt mulți alții care știu mult mai multe și au și experiență.”

„Calculatoarele sunt pasiunea mea, trebuie să încep de



jați, căutați, vă rog, după „A QA Contractor Survival Guide!” Un articol demențial scris de un senior în domeniu. Joburile enumerate în acest subcapitol cel mai probabil nu o să vă deschidă direct calea spre poziția visată, dar e foarte important să fiți acolo, lângă și împreună cu oamenii care contează, să vă faceți relații și să căpătați experiență. Ideile și oportunitățile nu vin stând acasă.

P.S. Am încercat să creez acest articol privind prin ochii cuiva care este atras de ideea de o face un joc, dar nu știu de unde să încep. Sper că am reușit să vă for-

mez cât de cât o idee de boză. O să încerc să revin în câteva luni cu părerile și răspunsurile prietenilor care lucrează în industrie, legote de ce și cum au ajuns ei unde ou ajung. Poate chiar și cu părerile prietenilor prietenilor, dacă sunt draguși să-mi răspundă la întrebări. De asemenea, mă gândesc serios să pornesc în aventura numită Skyrim - Creation Kit, în care vreau să dau viață uneia dintre ideile „geniale” de care vă povestesc. Dacă reușesc să fac funcțională măcar prima misiune importantă, promit să revin cu detalii.

► ncv



unde, aveți ceva mai jos de vânzător în magazin? Dați-mi o șansă și nu o să vă pară rău.” Se pare că le-au plăcut răspunsurile mele și, spre mândria mea, nici nu le-a părut rău. În trei ani urcaser toate treptele, iar deasupra mea nu mai erau decât acționari. Repet, iar aici pot vorbi din experiență, nu uitați pasiunea și bucuria simț acasă. Mulți o să vă urască exuberanța și o să vă facă viața grea, dar cine trebuie o să vă remarce și în timp o să aveți numai de câștigat. O regulă care s-a dovedit adevărată în toate locurile în care am muncit. Poziția pe care vă puteți angaja fără a avea experiență, deși văd că acum concurența e destul de mare, în cadrul companiilor producătoare de jocuri este cea de tester. Un job la fel de important, după părerea mea, pentru un dezvoltator, ca cel de vânzător în magazin pentru o multinațională. Dacă testerii își fac treaba bine sau sunt lăsați să-și facă treaba bine, toată lumea are de câștigat. Aveți grijă însă, deși pare jobul de vis - sunteți plătiți să vă jucați -, s-ar putea să descoperiți că nu e nici pe departe așa. De multe ori veți lucra sub presiune, trebuie să aveți o răbdare de fier și să puteți să vă păstrați concentrarea pe perioade lungi de timp. De cele mai multe ori, veți juca și rejuca aceeași bucată a jocului sau veți întocmi rapoarte. Trebuie să fiți pregătiți pentru toate astea, iar jocurile și tehnologia trebuie să fie cu adevărat pasiunea voastră dacă vreți să faceți față într-un astfel de mediu. Pentru o descriere mai completă a ceea ce înseamnă Quality Assurance, la ce să vă așteptați și chiar și cum să vă prezentați la interviu sau cum să vă comportați odată ce ați fost anga-

## GAMASUTRA

Dacă ce ați citit aici nu v-a ajuns nici pe o măsă - fie că vreți să dezvoltați propriul joc, să vă angajați sau pur și simplu să știți mai multe despre ce se întâmplă în spatele cortinei -, atunci vă

recomand [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com). Un site care încercă să acopere „The Art & Business of Making Games” Căutați, de exemplu, după „Some Advice for the Aspiring Sound Designer”, dacă sunetul și muzica sunt pasiunile voastre.



# KICKSTARTER

## SAU PARIUL PENTRU PARADIS



**M**oda Kickstarter este, probabil, cea mai interesantă noutate de pe piața jocurilor din ultimii câțiva ani. Cel puțin eu nu-mi pot aminti, de la lansarea serviciului Steam, de o altă manevră care să aibă potențialul de a schimba fața industriei în asemenea măsură precum revoluția Kickstarter în desfășurare. Vorbesc de platformele particulare Kickstarter și Steam, și nu de conceptele din spatele lor, acela al finanțării de către public, respectiv al distribuției digitale, nu dintr-un obscur avânt publicitar; ci pentru că aceste entități au dus muncă de pionierat în cele două domenii, au coagulat energiile prime și esențiale ale unei evoluții durabile, au fost primele care au verificat în practică idei noi. Diferența este că discursul de mai sus se aplică Steam-ului cu titlu definitiv, iar doar provizoriu Kickstarter-ului, al cărui succes se măsoară încă în înflăcărarea comunității mai degrabă decât în realizările concrete ale producătorilor.

Vă voi scuti de o stufoasă prezentare a aspectelor tehnice: chiar dacă n-ați contribuit până acum la niciuna dintre străngeriile de fonduri, e imposibil să nu fi aflat de jocurile promovate prin Kickstarter și de principiul din spatele lor – acela de a scurtcircuita traseul obișnuit al finanțării prin antamarea directă și prealabilă a viitorilor

cumpărători. E o schemă genială prin simplitatea ei, ușor de înțeles și aparent funcțională: în plus, propune o redensurare a legăturii dintre simplii jucători și dezvoltatorul izolat într-un glob de sticlă.

Dar care este starea de fapt a fenomenului? Avem în momentul de față cinci sau șase mari proiecte în derulare, care s-au revărsat pe un val de simpatie populară și au depășit considerabil suma pe care o vizau (vezi Star Citizen); o clasă de mijloc, atât ca ambiții declarate, dar și ca fonduri adunate (vezi Moebius); și câteva proiecte mai modeste, unele dintre ele materializate deja în jocuri lansate, în general bine primite în cele două tabere, publicul și critica, ale căror opinii nu coincid totdeauna (vezi Faster Than Light sau Expeditions: Conquistador).

Veți observa că ne aflăm în mijlocul unei perioade de tranziție pentru această nouă formă de organizare și derulare a dezvoltării jocurilor. Primele semne sunt bune, dar ele vin din partea unor actori ilipșiți de preminență și fast: dată FTL sau EC ar fi fost deplorabile sau, în cel mai bun caz, expresia unei mediocrități irecuperabile, nimeni nu s-ar fi scandalizat, iar nereușita lor ar fi trecut aproape neobservată. Mai mult, așteptările și popularitatea scăzute au acționat ca un adjuvant pentru trecerea cu vederea a unor lipsuri și inexactități care, mai mult ca

sigur, n-ar fi iertate atât de facil numelor mari.

Acestea din urmă și-au întârziat apariția în mod destul de previzibil, ceea ce nu face decât să le umfle bula de hype și mai abilit, orice derogare de la condițiile inițial prezentate publicului fiind obținută în schimbul unei responsabilități crescânde. Unu la mână, odată ce l-a fost încredințată o sumă net superioară celei pe care o considerase necesară dezvoltării unui joc viabil, producătorului i se va cere mai mult decât atât – încet, încet expectanțele publicului urcă din zona călduță a unui joc bun înspre altitudinea tare a unei capodopere. Doi la mână, amănările sunt puse pe seama proceselor de rafinare, retușare și extindere a jocului – cu cât vor fi mai frecvente și mai de durată, publicul își va imagina un produs final mai sofisticat și mai complex.

S-a creat un vid între cele două categorii, între primele confirmări firave și promisiunile ambițioase încă neonorate, un gol de imagine care amenință să frâneze avântul Kickstarter pe fondul incapacității publicului de a evalua pozitiv sau negativ această nouă specie de „sponsorizare”. Nu e încă foarte clar dacă metoda poate da naștere unor titluri de anvergură, care să antreneze într-o concurență serioasă numele mari din industrie, sau este vorba despre un vârf puțin mai bine dotat al

sectorului independent, care își poate securiza o nișă mulțumitoare, dar limitată până la urmă. Ca atare, traversăm o perioadă în care cererile de finanțare s-au arit, sesizându-se, probabil, o oarecare lipsă de concretețe și așteptându-se semnale mai clare pentru viitor.

Momentan nu s-a înregistrat o regresie, ci o stagnare; publicul e moderat optimist și răbdător, dar devine mai sceptic și mai selectiv. Nu știu dacă prea multe proiecte derulate acum ar mai fi în stare să strângă impresiunile sume de acum un an, de exemplu.

N-a ajutat, bineînțeles, recenta ieșire în public a lui Tim Schafer prin care explică de ce Broken Age are nevoie de mai mult timp și, foarte important, de mai mulți bani pentru a vedea lumina zilei într-o formă agreeată de șeful de la Double Fine. Chit că unele dintre argumente atingeau corzi sensibile ale fanilor declarați, nimeni nu poate nega că s-a instalat o impresie de ușoară harababură financiară, de management al resurselor defectuos, de alegeți de design incongruente cu posibilitățile echipelor. Unul dintre principiile după care se ghidează Kickstarter-ul, cel al sustenabilității proiectului, a fost încălcat odată ce e nevoie de o re-finanțare.

Lucrurile sunt cu atât mai neclare cu cât campania Double Fine a fost una nespecifică, în sensul în care n-au fost create ținte adiționale de conținut, așa cum s-a întâmplat în multe alte cazuri. Singurele precizări au fost făcute în privința genului (point 'n' click) și a surselor de inspirație (stil Lucas Arts); ca bonusuri au fost promise suport pentru diferite platforme, localizare mai extinsă și un documentar. Era de domeniul evidenței că și conținutul va fi îmbogățit.

Însă Double Fine nu și-au luat niciun angajament în vreo direcție distinctă, așa cum au făcut cei de la Indie Xile cu Torment: Tides of Numenera, spre exemplu. Acolo, fiecare progres financiar a fost strâns legat de o țintă specifică de conținut – la 3,1 milioane e adăugată o nouă funcție-cult, la 3,5 este cooptat un nou designer (Chris Avelone) care să creeze un nou companion și tot așa. „Dați-mi banii să fac un joc,” pare a fi spus Schafer, „și veți vedea dacă vă place sau nu la final,” refuzând să furnizeze detalii despre povești, personaje sau universul ficțional, care ar fi putut orienta subiectiv

vismul jucătorilor.

În fapt, proiectul Double Fine e unul dintre cele mai atipice dintre cele care au primit finanțare masivă, tocmai pentru că iese din tiparele previzibilității comerciale. Capitalizându-și prestigiul propriu, întocmai ca un artist în vogă, cărui publicul înțelege să-i susțină întreprinderile în ideea că fac parte dintr-un parcurs de explorări



Star Citizen e un proiect gargantuesc, lăudându-se că a adunat din Kickstarter și pe cont propriu peste 14 milioane \$. Jocul, o distilare de Wing Commander, Privateer și Freelancer, pare să justifice suma prin nivelul de complexitate și detalii.



Închipuiți-vă că în acel turn a fost adunat tot rețetelor medicinale generant de care nu puteai scăpa în ultima vreme. The Kickstarter wave of change.



estetice, Tim Schafer a jucat o carte mare. Pariul său vizează exact transgresarea limitei dintre divertisment și artă: contează în primul rând viziunea lui, și mai puțin seacă înșurire a unor funcționalități.

Problema ar fi, desigur, că nu toată lumea este pregătită să crediteze un creator de jocuri cu un asemenea statut, iar tribulațiile acestuia nu vor fi investite auto-

mat cu valoare intrinsecă. Dacă Schafer dă chix, nu se clatină atât fenomenul Kickstarter (alte proiecte ar putea fi hituri), cât se erodează mitul creatorului înzestrat, al arhitectului vizionar. Publicul își va dori o planificare mai atent ierarhizată, mai în linie cu ce știa el, mai concretă, disciplinată și transparentă dintru început tocmai pentru a ști exact pe ce dă banii. Experimentele vor fi privite cu îndoială, carajul conceptual arhivat, deralienle de geniu ucide din fașă.

Dar să ne întoarcem la întrebarea esențială – care este vehiculul revoluției Kickstarter? Desigur, cele mai vehiculate teorii sunt eliminarea unui terț incomfortabil, cum deseori s-a dovedit distribuitorul, și exprimarea liberă a publicului în privința a ceea ce vrea să joace și ce nu. Părerea mea este că răspunsul care ia în calcul doar factorii ce țin de aspectul comercial e incomplet



De dezvoltarea Wasteland 3 pare să meargă cu pe noapte, reușind să surprindă o atmosferă sparte față de popularul Fallout-uri. E important ca senzația de prospețime să domine eforturile de revitalizare a unor mai vechi francize.



Cam așa ar arătat campania Double Fine de strângere de fonduri. Nu tu detalii despre poveste, despre gameplay sau altceva asemănător. Ba chiar multe dintre elementele principale ale designului nu fuseseră încă bătute în cuie.



Nu știu despre voi, dar eu mă cam topesc când văd fundalurile astea...

blic va prelua cu un minim de variație rețete funcționale și de o anumită notorietate. Cine nu și-ar dori să joace un nou rpg cu profunzimea epică a lui Planescape Torment, un nou iconoclast rts Total Annihilation sau un nou adventure cu șarmul tipic Broken Sword? Dar această absolut necesară re-animare a trecutului este doar primul pas dacă finanțarea directă își propune să devină promoatoarea unui nou suflu în gaming. Repetarea sterilă a aceluiași for-

mule ar conduce doar la un alt tip de impas. Or, altceva ar trebui esențialmente recuperat din așa-zisa perioadă de aur – nevoia de inovație, dezvoltare și auto-depășire care-a permis ca în decurs de trei-patru ani să trecem prin Half-life, Thief, AvP, Deus Ex, Unreal Tournament și Undying (asta ca să mă leg doar de fps).

E foarte dificil ca proiecte care se bazează pe idei revoluționare să poată face obiectul unor campanii de finanțare impresionante. Deocamdată, tendința producătorului este de a se mișca înăuntrul unui teritoriu cunoscut; nevizitat de ceva vreme, poate, dar familiar cu cunosătorilor. Se merge oarecum la sigur în privința reacției fanilor. Contează mult pedigriul serilor, continu- ate oficial sau nu, și renumele designerilor implicați. De- abia în momentul în care Kickstarter-ul va putea asigura

formatul, deoarece omite influența pe care o vor imprimă potențialele succese Kickstarter industriei. Spus foarte pe șleau, aceasta va fi de a recupera tendințele din gaming de la sfârșitul anilor '90, de a reprezenta o sutură eficientă cu acea industrie (adică acel fel de a face jocuri), de a reface legăturile cu acea perioadă de prosperitate idealică.

La o foarte sumară analiză, realizezi că absolut toate capetele de afiș Kickstarter sunt mai mult sau mai puțin continuări ale unor titluri legendare, recunoscute la vremea lor ca etaloane în materie. Dacă Wasteland 2 își face cunoscută descendența prin adăugarea numelui, Planetary Annihilation e mai subtil în a-și evoca strămoșul (Total Annihilation), iar Moebius-ul lui Jane Jensen sau Project Eternity de la Obsidian se prezintă manifest ca urmași spirituali ai serilor Gabriel Knight sau Baldur's Gate. Motivul e lesne de înțeles: ispășirea clienților se face predominant pe baze nostalgice. Dar efectul mai adânc al acestei manevre este că primul val de jocuri Kickstarter va însemna emularea mecanismelor de acum peste 10 ani.

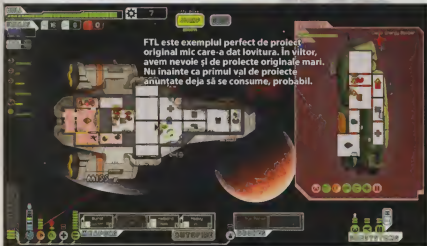
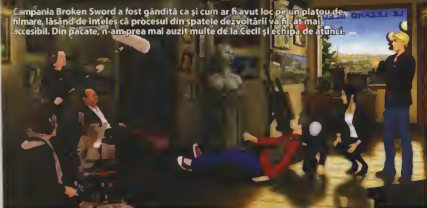
Senzational, veți zice. În primă instanță, sunt de acord. Acest prim eșantion de proiecte finanțate de pu-



Recompensele pentru cei care au contribuit cu 5000\$ la Kickstarter-ul Project Eternity. Au fost 5!



Campaña Broken Sword a fost gândită ca și cum ar fi avut loc pe un platou de filmare, lăsând de înțeles că procesul din spatele dezvoltării va fi, în cel mai accesibil. Din păcate, n-am prea mai auzit multe de la Cecil și echipa de atunci.



sume de ordinul milioanei unor concepte originale 100% și unor mecanici de joc foarte îndrăznețe, vom putea spera că rezervorul de idei care există (o probă: ză universul indie suficient) va fi exploatat în producții de (aproape) calibrul AAA.

De aceea, nu numai calitatea unui Torment sau unui Wasteland va fi crucială pentru mișcarea Kickstarter, ci mai degrabă felul în care va fi gestionat eventualul lor succes de critică sau de casă. A prelua ștafeta acolo de unde ea a fost abandonată nu este la fel de provocator cu a orienta și dezvolta moștenirea. Pe moment, avem de-a face cu un „backtracking” pe care mulți dintre noi îl consideră salutar; dar această întoarcere către trecut se va opri odată cu regăsirea drumului pierdut (un val de continuări fericite), moment în care vor trebui făcuți și câțiva pași înainte. Ceea ce va fi înfinit mai greu, dacă nu se depășește la timp complexul „sequels”.

Ca și mă întorc la adventure-ul celor de la Double Fine, soarta lui atârnă undeva între tradiționalism și bravură (vezi mai sus); cu atât mai mare miza simbolică pe care o poartă în spate. E nevoie ca asemenea proiecte, care testează treptat duranța publicului față în față cu Noul, măcar să nu eșueze lamentabil, diseminând germeii unei încrederi viitoare în susținerea financiară a Experimentului. Pentru a asigura continuitatea conceptuală cu momentul '00 (vezi Simplify X), nu ajunge o cultură a imitației; combinația de ași ai industriei și independenți ar putea găsi, în sfârșit, un mediu propice în Kickstarter pentru a-și descătușa creativitatea fără tema insuccesului financiar.

Riscul ca revoluția Kickstarter să se cantoneze într-o obsesivă repropunere a modelelor trecutului nu este fictiv. O demonstrează remake-ul Leisure Suit Larry, care a strâns o sumă frumusețe (circa 600.000\$), în condițiile

în care nu beneficiem de un joc realmente nou, ci doar de o poleială tehnologică și de o sumă redusă de inserții de conținut. După lansare, situația devine paradoxală. Mai întâi, critica desfințează aproape unanim varianta Reloaded ca aparținând unei generații revolte, incapabile să mai miște resorturile contemporane.

Automat, imaginea proiectată de media către publicul larg este una negativă, cu tot tam-tam-ul plângăcios vărsat pe umărul gurilor lui Al Lowe (creatorul). Mai apoi, cei care au susținut proiectul se declară mai degrabă satisfăcuți de rezultat, dovadă fiind rânduiala lor oarecare miopie (cu sume mai mici sau comparabile, Jane Jensen sau Charles Cecil construiesc aventuri originale, scrise de la zero. Este, deocamdată, un episod izolat. Dar ar fi păcat ca inițiativele Kickstarter să înceapă să semene din ce în ce mai mult cu niște slujbe de reînnoare în stil luxos, decât cu o veritabilă activitate

de pionierat.

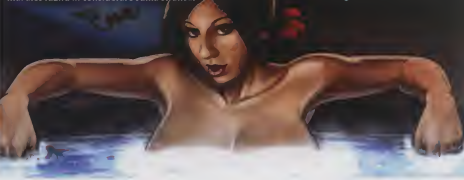
Înainte de final, câteva observații. Am băgat de seamă că nu prea avem proiecte de jocuri care să se adreseze exclusiv consolelor – nici titluri mari căzute în obscuritate, nici producători scandalizați de o industrie sufocantă și care să ceară ajutorul unui public entuziast. Nu zic că nu există motive întemeiate pentru această absență: mișcarea Kickstarter se adresează persoanelor fizice și juridice americane și britanice (în curând și canadiene), pe-ul a fost un mediu mai aproape de online întotdeauna etc. Dar nu pot să nu remarc că piața jocurilor pe PC este considerabil mai liberă și mai dinamică, un organism care pare a fi deprins câteva mecanisme de auto-reglare în relație cu o comunitate care întreține idealuri opuse „mainstream”-ului. Nimănui nu-l folosește mediul închisat, autarhic și monopolizat spre care se îndreaptă dezvoltarea jocurilor pe console.

Mai apoi, nu foarte multă lume a aruncat un ochi și asupra numărului de donatori, suma adunată fiind vedeta celor mai multe comentarii. Rotunjind puțin cifrele, rpg-urile de la înXile au fiecare câte 75.000, Planetary Annihilation 45.000, Wasteland 62.000, Broken Sword 14.000, Moebius 5000; Faster than Light, cu o rată de finanțare de peste 2000% din suma cerută, are 9800, iar Expeditions: Conquistador, finanțat la mustră, de-abia 1600 de cotizații. Unii dintre aceștia și-au cumpărat doar dreptul de a descărca varianta gold digitală, alții și-au achiziționat ediții scumpe de colecție, câțiva au făcut mecenat din cale-afară de generos (între 5000 și 10.000\$).

E de așteptat ca unii producători să fi avut surse de finanțare externe înainte ca strângerea de fonduri să se fi deschis, la fel cum e foarte posibil ca acest număr inițial de cumpărători să se dubleze sau tripleze în urma unor recenzii favorabile ale publicațiilor de specialitate sau utilizatorilor; se va ajunge, poate, la un număr de copii pe care încă nu îndrăznim să-l visăm. Dar trebuie să fim conștienți că aceste cifre sunt încă departe de ceea ce un studio important vede ca o operațiune reușită: sute de mii, poate chiar milioane de unități vândute. E nevoie de o mai largă acoperire a pieței dacă e ca aceste jocuri să impună un trend, să-și forțeze norocul ca modele de urmat; mai ales din moment ce prețurile practicate pentru jocul propriu-zis mi se par rezonabile (între 5 și 10\$). Să ne-aducă anul Kickstarter de poveste! ▶ Radu Sorop

Chiar așa, Al Lowe a încercat prea tare să servească aceeași ciorbă reincalzită de câteva ori (ultimul remake era absolut jucabil). Sau alții ar spune că a tîntit jalinic de jos, mai ales luând în considerare suma strânsă.

"I've been watching you, Larry...hehe...Larry Laffer. You try too hard, but you have a good heart."





# THE CREW

GEN DRIVING PRODUCĂTOR IVORY TOWER, UBISOFT REFLECTIONS DISTRIBUTOR UBISOFT ON-LINE THE CREW-GAME UBI COM PLATFORME PC, PS4, XBOX ONE

## Simfonia pistoanelor, în cheie de chiulasă

Oricine a urmărit proaspătul trailer The Crew, dezvăluit în cadrul conferinței Ubisoft de la E3 2013, se poate considera un om schimbat. De fapt, nici nu trebuie să te numeri printre împătimitii jocurilor cu mașini pentru a simți o străfulgerare spirituală sau o excitație neuronală, căci fuziunea dintre manifestarea vizuală, cea muzicală și mesajul transmis este perfect sudată, într-un tot senzațional. Dar, ați putea spune, un trailer 100% pre-rendered, din care lipsește prezența efectivă a unor segmente de gameplay, poate în-

duce privitorul (a se citi „viitorul cumpărător”) în eroare, momindu-l cu minciuni frumos împachetate. Perfect adevărat, nici nu am afirmat contrariul, însă efectul mesmerizant resimțit este cât se poate de real. Tot ce vreau să spun e că cei de la Ubisoft și-au dovedit – din nou – abilitățile desăvârșite în materie de marketing. Oamenii știu cum trebuie prezentat un IP proaspăt scos din joben, mai ales atunci când IP-ul în cauză este un MMO driving game next-gen, despre care publicul nu avea cunoștințe anterioare. The Crew nu are o franciză puter-

nică în spate și nu succedă spiritual vreun alt titlu. Jocul s-a materializat exclusiv din capacitatea creativă a producătorilor, încercând să-și stabilească un cap de pod timpuriu pe teritoriul încă nesigur al viitoarelor generații de console. Judecând după reacțiile pozitive stămite în mediul online, lucrurile s-au așezat bine, imediat ce E3-ul și-a luat tălpășița din lumina reflectoarelor.

## Anunțat cu surle și trâmbițe

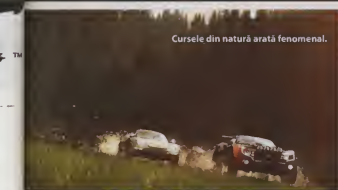
Announcement trailer-ul pentru The Crew mi-a trimis un fior plăcut pe șira spinării. În timp ce pupilele intrau într-un proces automatizat de dilatație narcotică. Undeva, între minutele 0.45 și 0.55 din video, Aidan nu a mai fost printre pământeni. O, nu, Aidan plutea departe, în universul ludic motorizat al tuturor simulatorilor și arcade-urilor auto care au fost, sunt și vor fi. O serie întreagă de conexiuni cu lumea online deschisă din Test Drive Unlimited 2, posibilitățile de tuning cosmetic prezente în seria Underground și atmosfera unui heist game începeau să își împletească sinapsele, formând o imagine clară. Așadar, The Crew le vrea pe toate, asimilate într-un singur joc? Ei bine, da. Deși ideea unui racing MMO nu este tocmai nouă, conceptul unificării unor mecanici de joc complexe sub o umbrelă socială avansată nu a fost exploatat niciodată pe deplin. Dezvoltat de Ivory Tower, un producător aflat la căma-

Unele cadre surprind un joc ce pare a călători din elemente familiare: căștile luminoase, traficul, orașul din distanță...





L33t muscle power. Ce-ți poți dori mai mult de la viață?



Cursele din natură arată fenomenal.



Un H1 Performance este foarte vitezos.



Departate de calitatele unui simulator auto „încruntat”, The Crew se dorește a fi un arcade plin de acțiune, zgomotos, numai bun de împărțit cu o gașcă de prieteni – așa cum ne comunică și numele. O analogie involuntară cu un teasc – inspirată de efortul stoarcerii ficărei picături de spectacular din trailer – îți vine în minte. Ubisoft încearcă o apropiere de consumator, iar efortul lor rămâne genuin cât timp

zentării teatrale. Momentan, primele secvențe în-game, făcute publice tot la E3, sugerează existența unei lumi vaste, interconectate, unde mașini performante domină străzile orașelor, fără reguli și fără limite. Ubi, recunos, perspectiva aceasta me gusta mucho!

## US Open World

Cele câteva minute de gameplay prezentate – însoțite de o narațiune intonată cu cel mai plictisitor ton vocal imaginabil – deschid porțile unei Americi miniaturizate, brăzdate de șosele, conurbații, circuite off-road și puncte topografice de reper. Harta jocului pare cu adevarat gigantică, Ivory Tower promișând cel puțin două ore neîntrerupte de șofat, de pe coasta vestică până pe malurile

primului titlu AAA, The Crew își polarizează eforturile asupra unui singur scop precis: redefinirea experienței șofatului virtual. La drept vorbind, trailer-ul încearcă din răspuțer transmiterea unor emoții puternice, proaspete, utilizând imagistica dinamică și muzica trepidantă (The Glitch Mob - Warrior Concerto), pentru a obține un puternic „wow effect” din partea noastră, a celor domici să pună cât mai repede mâna pe un driving game next-gen solid. Componenta multiplayer este puternic evidențiată, dar gâdesc arhi-importantă prezența ei în acest context, căci vorbim despre un MMO pur-sânge(?!), ce va putea fi jucat numai în prezența unei conexiuni permanente la internet.

Mașina de Marketing (Vermarktung Maschine, cum îmi place să-i spun, pentru o notă sporită de dramatism corporatist-gotic) livrează o mostră palpabilă laolăa pre-



Abia aștept să cuturel de nebun America la volanul unui F150 Raptor.



Atlanticiului. Sincer să fiu, nu văd cum un joc gândit la o scară atât de mare ar putea îmbrăca o formă totalmente singleplayer. Spre deosebire de Skyrim, un alt joc open-world titanic, The Crew se bazează pe o competiție vehiculară, mecanică ce riscă să devină insipidă în absența factorului uman. Există numeroase voci critice la adresa conexiunii online obligatorii, dar structura socială este parte a viziunii next-gen, integrată în timp real sau în mod asincron. Cursele variază de la clasicele sprinturi ilegale, desfășurate în inima orașelor, la competiții de trail-blazing off-road ori doborârea unor recorduri stabilite anterior de alți participanți la joc. Fiecare tip de cursă necesită o clasă specială de vehicule, însă tuning-ul permite modificarea mașinilor în funcție de necesitățile traseului.

Am văzut deja, din announcement trailer-ul autopsiat în paragraful precedent, cum un Camaro trecea prin diferite faze de personalizare, adoptând „din zbor” multiple roluri. Desigur, ingame, aceste operațiuni se desfășoară în garaj, cu toate că mă simt măcinat de curiozitate atunci când vine vorba de nivelul la care producătorii vor face posibile modificările. E vorba oare de kituri cu funcții predefinite sau vom putea migăli individual fiecare șablon? În demonstrația video, naratorul susține ultima variantă, deși eu văd un Camaro RS '69, street tuned, transformat spontan într-un raid buggy. Oricum, nu exclud varianta omi-



Orice comentariu la adresa acestei imagini este de prisos.

tenționate a unor detalii, din motive ce țin strict de exclusivitate. Revenind la lucrurile cunoscute, menționăm o întreprindere a elementelor sociale cu fibra game-play-ului. Ubisoft ne asigură că viitorul e un mare MMO, eliminarea lobby-ului din The Crew indicând o apropiere reală de trăsăturile genului respectiv – astfel, lumea jocului pare singulară și perpetuă. În cadrul demonstrației de la E3, patru jucători răspândiți pe hartă, cu vehicule diferite, își unesc forțele într-un echipaj ad-hoc (un Crew, în termenii jocului), pentru a duce la capăt o misiune.

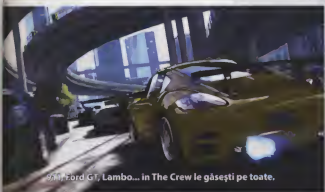
După întâlnirea stabilită într-un punct predeterminat, grupul pornește în urmărirea unui Hummer controlat de AI, pe o rută nescrisă, distrugând elemente din mediu și traversând o multitudine de suprafețe variate. Mașinile se comportă diferit, în funcție de terenul străbătut, însă componentele off-road permit încasarea și cauzarea unor cantități imense de damage. Un moment cel puțin dubios a fost parcurgerea unei bucăți de plajă populată cu civili



bronză. Mă așteptam din clipă în clipă la o secvență brutală, la hectoliri de sânge amestecați cu nisip, dar micile obstacole umanoide se aruncă subit din calea bolizilor. Constat cu tristețe că bătrânul Carmageddon nu se află pe lista titlurilor ce au inspirat The Crew. Totuși, am reținut faptul că jucătorii sunt răsplătiți individual, în funcție de eficiența demonstrată pe parcursul misiunii, acest sistem de recompensare fiind menit a stimula interacțiunea dintre playerei. Completarea obiectivelor este apoi convertită numeric într-un scor, transformat la rândul său în cash și puncte XP, iar progresul personal urmează cutoarele RPG-istice obișnuite, așa cum era de așteptat. Finalmente, un Crew rival apare în peisaj, provocând grupul la o nouă cursă. Prin prezentarea publică afișată în Los Angeles, Ubisoft a rupt proverbiul gura a târgului cu un driving game surprinzător de inte-



Un fragment din harta uriașă.



Ford GT, Lambo... în The Crew le găsești pe toate.



resant, însă ce știm concret: promisiunile The Crew se deslășoară într-o lume deschisă imensă, dinamică, permite tuning-ul tehnic și cosmetic atât de îndrăgît, pune la dispoziție o gamă largă de vehicule și tipuri de curse, include probe single sau multiplayer, urmăriți spectaculoase cu poliția și, mai presus de orice, va fi disponibil atât pe PC, cât și pe viitoarea generație de console. Vorbim despre un titlu AAA complet, ambițios, inedit, pentru care o dezamăgire absolută este mai dificilă decât îndeplinirea tuturor promisiunilor evocate. Alături de Watchdogs și The Division, The Crew pare să îi garanteze publisher-ului francez o poziție fermă în clubul select al jocurilor de top.

## Minime tehnicalități

Din punct de vedere tehnic, The Crew nu mi-a demonstrat nimic imposibil pentru actuala generație de platforme hardware. Sigur, grafic jocul arată foarte bine, însă se află relativ departe de ce înțeleg eu prin „next generation”. Probabil că limitările se rezumă la detalii ce țin de interacțiunea socială și anumite subtilități ale engine-ului; imposibil de reperat privind un simplu trailer. Am apreciat distrugerea mediului și senzația de masă, transmisă vizual – sper că și haptic – de mașini. De asemenea, interfața arată foarte bine, iar selecția muzicală sună excelent. Visătorului nerăbdător din mine i-ar fi plăcut mcar o mostră jucabilă, un demo amărât, orice ar fi putut asigura un hands-on sau o profunzime sportivă acestui preview. Chiar și așa, noul IP Ubi pare cu certitudine pus pe fațetă mari. Personal, îmi doresc un joc cât mai bogat în conținut, atent la elementele cruciale oricărui arcade auto: controlul accesibil, senzația de viteză

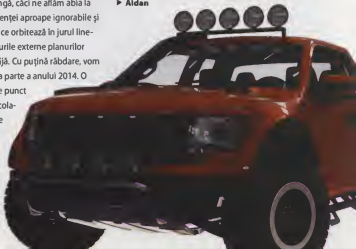


și o ofertă abundentă de curse și automobile. Dacă luăm în calcul filosofia „niciun joc nou fără o franciză”, The Crew are șanse mari să fie întâiul capitol dintr-o serie, dar până atunci mai e cale lungă, căci ne aflăm abia la capăt de drum. Grație concurenței aproape ignorabile și impresionantei atenții media ce orbitează în jurul line-up-ului PS4 și Xbox One, hopurile externe planurilor producătorilor sunt ultima grijă. Cu puțină răbdare, vom vedea rezultatul final în prima parte a anului 2014. O ultimă idee, înainte de a pune punct preview-ului: la începuturile colaborării mele cu revista, printre multe întrebări venite din partea lui Kimo s-a numărat și clasică, dar dificilă: „Ce îți place să joci cel mai mult?”, iar răspunsul meu automat a fost: „Once arcade auto,

absolut tot ce are roți și se joacă din pură plăcere”.

Evident, am rămas același tip ușor distras, doar că acum știu exact ce vreau de la un joc cu pretenții.

► **Aidan**





# COMPANY OF HEROES™ 2

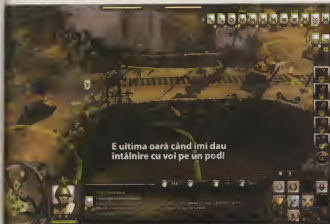
Ой, мороз мороз!

**A**m observat că, din anumite puncte de vedere (puține, totuși), e cam nasol să fi un german oarecare, ușor de ofensat, în ziua de astăzi. Ți se șterg svasticele din Wolfenstein, ți se scoate sângele din jocuri și, cel mai important, trebuie să stai cuminte și să ținghiți în sec când un puștiulică de cincisprezece ani șterge cu Wehrmacht-ul pe jos în cel puțin șaptezeci de shootere și RTS-uri. Nu prea poți deschide gura, căci înaltași tăi au comis-o în două rânduri, ca să folosească un limbaj șmecheresc care în niciun caz nu trebuie interpretat ca o încercare de a trivializa una dintre cele mai ticăloase chestii care ți se pot întâmpla dacă ești un individ care iubește și respectă viața. Mda, m-am molipsit și eu. Revenim la nemți: ca cetățean al unei țări cu două războaie hardcore la activ, nu te poți revolta cum s-au răsculat pe Internet, de exemplu, o mână de cetățeni ruși (cu un singur Lenin în activ) cărora Company of Heroes 2 li s-a părut denigrator și o ofensă groznică adusă Marelui Război Patriotic. Adevărul, nu foarte măgulitor pentru un joc pe care o grupare din ce în ce

mai mare li folosește ca să învețe puțină istorie, este că single-player-ul din Company of Heroes 2 include o colecție măricică de clișee (poate e un termen prea dur pentru grozăviile care chiar s-au întâmplat pe frontul de vest, dar e târziu și n-am găsit altul) preluate din puținele megaproducții hollywoodiene despre Frontul de Est și/sau din cărțile lui Hassel. O

face direct, marketizabil, bombastic, în dulcele și deja obișnuitul stil împrumutat din industria filmului. Și, ca să fiu complet sincer, îmi pot închipui cum un individ ceva mai iute la patriotism decât la minte nu prea poate privi cu ochi buni efortul de război deus de Relic în Company of Heroes 2. Pe de altă parte, mai există și alte adevăruri care sunt mult mai crâncene decât ce a preluat Company of Heroes 2 din filmele de război hollywoodiene și nu o să le vedeți vezi pururi într-un joc (citiți Bloodlands: Europe Between Hitler and Stalin, de exemplu, după care căutați singuri altele). Câteodată, Company of Heroes 2 mi se pare prea blând față de ce s-a întâmplat acolo. Frontul de Est a „găzduit” un conflict extrem de brutal între două regimuri totalitare. În aceste condiții, anything goes, vorba imperialistului american, și se întâmplă foarte des ca iubitorii de țară din ambele tabere să doarmă în același tranșeu cu iubitorii de orice poate fi băut sau tăiat cu baioneta.

Ca o paranteză, individul pe care îl veți vedea și auzi în filmulețele dintre misiuni se numește Lev Abramovich Isakovich. Inițial am crezut că e vorba de o glumă lansată pe vreun forum de turbați, dar s-a dovedit a fi chiar numele ales de vreun sugubăț de la Relic pentru soldatul alături de care experimentăm într-un



mediu sigur (când nu vă la foc placă video), cu Save și Load, ororile Frontului de Est. Vă las pe voi să ghiumiți...

## За Родину! За Сталина!

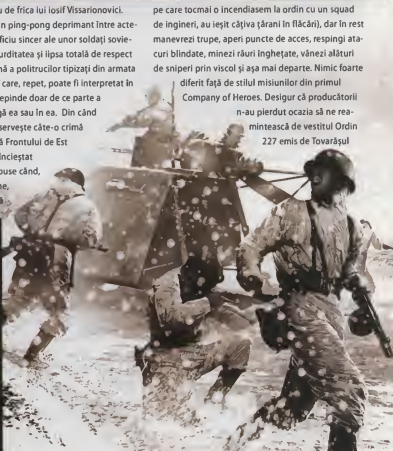
Acum că v-am introdus în atmosfera generală a celui de-al doilea Company of Heroes, puțin despre structura campaniei single. Veți lupta din greu preț de paisprezece misiuni, alături de mici crâpele din Armata Roșie, și veți fi prezenți și la defensiva Stalingradului, și la ocuparea Berlinului. Veți vâna Tiger-e și, la rândul vostru, veți fi vânați de Tiger-e. Veți apăra un sat pe care, mai apoi, îl veți incendia. Și așa mai departe. Nu vă spun nimic despre realismul istoric, tehnologic și tactic, căci am renunțat să-l mai caut într-un RTS cinematic. M-am bucurat că tancurile încă pot suferi damage structural și, în general, l-am jucat cum l-am jucat și pe fratele lui mai bătrân: foarte bucuru că nu e o clonă de Starcraft.

Important e că nu mi-a jignit nimeni cunoștințele de istorie (mici spre medii) atât de tare încât s-o iau rază pe patru pagini. Bineînțeles, provin dintr-o țară vecină și prietenă fostului URSS, deci s-ar putea să nu fiu de aceeași părere cu vreun tiz care nu-mi vorbește limba. Între misiuni, fostii eroi deziluzionați și prezent inculpat, Lev Abramovich Isakovitch (omul a cărui memorie servește drept bază pentru misiunile din single player), este interogată de un comisar cu privire la motivele care l-au determinat să-și piardă încrederea în Partid și în destinul măreț al marelui popor sovietic. Individul mi s-a părut un patriot sincer, de film, care lupta pentru patria mamă și pentru poporul sovietic, dar, pe măsură ce jocul avansează, realizează că superiorii săi luptă pentru Iosif



Vissarionovici. Sau de frica lui Iosif Vissarionovici. Scenariștii joacă un ping-pong depriment între actele de curaj și sacrificii sincere ale unor soldați sovietici și ineptia, absurditatea și lipsa totală de respect pentru viața umană a politrucilor tipizați din armata sovietică. Un „joc” care, repet, poate fi interpretat în ambele sensuri, depinde doar de ce parte a Rusiei te afli. Lângă ea sau în ea. Din când în când, și se mai servește câte-o crimă de război specifică Frontului de Est (recunosc, mi s-a închieștat puțin mâna pe mouse când, prin a treia misiune, parcă, dintr-o casă

pe care tocmai o incendiasem la ordin cu un squad de ingineri, au ieșit câțiva țărani în flăcări), dar în rest manevrezi trupe, aperi puncte de acces, respingi atacuri blindate, minezi râuri înghețate, vânezi alături de sniperi prin viscol și așa mai departe. Nimic foarte diferit față de stilul misiunilor din primul Company of Heroes. Desigur că producătorii n-au pierdut ocazia să ne reamintească de vestitul Ordin 227 emis de Tovarășul





Stalin, iar în campania single apar câțiva comisari ultrazeloși și o mitralieră grea îndreptată împotriva propriilor oameni. Mă întreb oare din ce s-au inspirat Games Workshop când au creat vestii Comisari din Garda Imperială...

## Herr Gerilă

Noutatea ce se observă cel mai ușor în motorul grafic și gameplay este zăpadă. Nu mai repet cum mocirla (rasputitsa) și iarna au pus bețe în roate Wehrmacht-ului, căci sigur ați avut discuția asta într-o cărciumă. Unde, de câte ori vine vorba despre Al Doilea Război Mondial, sigur se va auzi tare și răspăcat fraza: „Ce bou a fost Hitler c-a iernat în Rusia” și cum acesta a fost singurul motiv pentru care cel mai mare strateg al tuturor timpurilor a pierdut războiul. Au mai fost și altele, poate la fel de importante (citiți Absolute War, un mamut de cărțuțe foarte detaliată despre conflictul ruso-german), dar nu e timp să le analizăm, avem un joc de jucat. Ei bine, dacă voi/noi le-ați/le-am discutat în cărciumă, închipuiți-vă că și Relic și-a făcut temele și a ajuns la concluzia că Rusia fără zăpadă nu există. Așadar, avem zăpadă în Company of Heroes 2. Și nu avem doar zăpadă, ci și frig. Pentru a sublinia cât de importantă a fost iarna rusească în efortul de război sovietic, au fost introduse o serie de mecanici de gameplay care reflectă efectul devastator al vremii asupra oamenilor din

subordine. Unitățile de elită sovietice (cum ar fi lunetiști în Company of Heroes 2) beneficiau de echipament de iarnă, iar pentru ei viscolul nu însemna moarte sigură, ci doar o viteză mai mică de deplasare (o moarte ceva mai nesigură) și un câmp vizual redus. Recruii... ceva mai subțiri. Și la propriu, și la figurat. Așadar, în timpul unui viscol (care limitează câmpul vizual al unităților), va trebui să vă adăpostiți unitățile proste echipate fie într-un vehicul, fie în jurul unui foc de tabără, fie într-un adăpost. Altfel, riscați



să le pierdeți. Partea frumoasă este că și unitățile inamice, și mai prost echipate decât eroii sovietici de sacrificiu, suferă și ele de frig și, desori, puteți profita de vreme și de Al-ul hitlerist pentru a mai rări rândurile inamicului. Am jucat o misiune din single player, unde am abuzat în cel mai barbar stil de iarnă și de două squad-uri de lunetiști. A durat ceva mai mult, dar la finalul misiunii aveam două squad-uri de sniper cu peste 40 de germani doborâți. Fiecare. A, un squad de lunetiști ruși conține doi oameni, spre deosebire de jintași germani, care preferă să lucreze soio. Avantaj Rusia.

Când reușiți să terminați campania single și v-ați plantat mândri steagurile pe Reichstag, aveți la dispoziție modul Theatre of War, unde vi se oferă, printre câteva provocări co-op și o mână de skirmish-uri clasice, și o serie de misiuni single-player destul de interesante. Cu mențiunea că, dacă în campania single jucați doar cu ruși, în Theatre of War există și misiuni pentru germani. Ca să dau doar două exemple pentru ce vă așteaptă, aveți o misiune în care veți cânta din greu la orgile lui Stalin. Vi se dau pe mână câteva Katiuse și ceva unități pentru suport și va trebui să demolați câteva clădiri bine păzite. În altă misiune, de data aceasta cu germanii, aveți ca obiectiv asasinarea câtorva ofițeri sovietici bine





dintre omșorii care butonează Company of Heroes 2 în mulți au avut lucruri bune de spus, deci poate ar trebui să fiți mai atenți la ce are de spus Aidan. Multiplayer-ul s-ar putea să merite cei 60 de euro (eventual și valiza plină cu DLC în valoare de 50 de euro) și anii de așteptare. Eu, în schimb, mă bucur că l-am primit (l-aș fi cumpărat, totuși, la prima reducere mai substanțială, căci mi-e dragă seria). Și că avem zăpadă (placa mea video nu e de aceeași părere, dar treaba ei e să se lăcingă, nu să-și dea cu părerea), căci astfel s-au creat condițiile pentru un expansion/DLC/sequel cu Războiul de Iarnă (hint: Rusia vs Finlanda, 105 zile). Dacă eficiența lui Zaitsev v-a impresionat până la lacrimi în Enemy at the Gates, așteptați să auziți de Simo Häyhä. Sîsu, frate! Ei n-a primit un film triplu A, dar a vînat cu președintele Finlandei și a mai trăit 62 de ani după ce a încasat un glonte exploziv în falcă... [cioLAN]

păzîți. Normal că am sărit pe misiunea cu Katiușele chiar înainte să încep campania single. E bine să începi în forță, și cum s-o faci altfel decât cu vreo nouă lansatoare de rachete încărcate până la refuz...

## Mai nimic nou pe frontul de Est

Îmi mențin părerea, exprimată și în review-ul primului joc din familia CoH, că seria a rămas un hibrid mai mult decât decent între spectacol, strategie și tactică. Relic n-a riscat prea mult (aș spune „aproape de loc”, dar iar îmi aduc aminte de hordurile de internați ruși care l-au scăzut user rating-ul la 1.8 din motivele enumerate de mine la început) și ne-a oferit un Company of Heroes cu zăpadă și soldați care vorbesc engleza cu un puternic accent rusesc.

Principala mea nemulțumire, nu îndeajuns de mare încît să vă sfătuesc să așteptați o reducere de 85%, este că musiu Company of Heroes 2 nu-ți justi-

fică în totalitate Doiul din coadă. Nu e un „deal breaker”, căci mi-a plăcut primul joc din serie, iar mai mult CoH înseamnă mai multă distracție. Doar că nu aș plăti 50 de euro doar pentru single player. Nu mă pronunț asupra multiplayer-ului, eu sunt unul dintre cazurile cronice care joacă RTS-uri doar în single. Mai mult pentru poveste. Pare, mai degrabă, un expansion pack ceva mai consistent, și nu un sequel în toată iegea. Repet, n-am luat în calcul multiplayer-ul. Dacă nu vă interesează exclusiv partea de single-player, vă sfătuesc să îl cîtiți pe Aidan, care va încerca să vă lămurească în privința multiplayer-ului. Cățița





## Vine, vine primăvara sovietelor!

Prelau fraiele acestui review de la tovarășul cîiolAN, plin de mândrie, onoare și dragoste de Patrie, pentru a încerca o ofensivă totală de-a lungul frontului Multiplayer. Înarmat cu o cantitate de cafea echivalent energetic cu Tsar Bomba și vreo două energizante, destinate situațiilor critice, am de gând să mor de gât cu unitățile din Company of Heroes 2, căci cuvântul de ordine în MP-ul acestui RTS este (da, așa ghicit) micromanagement. Spre deosebire de strategiile clasice, bazate pe gestiunea unui puhoi imens de unități, COH2 asaltează la baionetă ideea de tactică militară, aka „deep real time tactics”. În plus, menționez că am pierdut mai multe partide online decît am câștigat, ceea ce spune multe despre adâncimea propriei tactici, însă scopul meu nu a fost dobândirea unui statut de elită, ci înțelegerea mecanicilor din spatele componentei multi. COH2 oscilează permanent între ritmul aproape stag-



nant al schimburilor de focuri dintre grupele de infanterie și carnagiul brutal al unor unități devastatoare, cum sunt mortierele ușoare, cu încărcare pe țevă. În ciuda hărților literalmente împănate cu puncte de cover, atacurile pe flancuri sau suprimarea susținută de artilerie este o problemă constantă, mai ales atunci când opo-

lul tactic. Sistemul punctelor de control prezent în primul capitol al seriei a fost ușor modificat, zonele având acum trei utilizări specifice (combustibil, muniție sau o funcție lăsată la latitudinea jucătorului) extrem de valoroase în decidera sorților unui skirmish online. De fapt, majoritatea confruntărilor multiplayer tind să se desfășoare în jurul acestor puncte cheie, esențiale pentru acumularea rapidă de resurse. Muniția și combustibilul servesc drept monede de schimb pentru upgrade-uri, respectiv vehicule sau structuri noi. Pe de altă parte, recrutarea forțelor proaspete urmează un sistem pe cât de ciudat, pe atât de interesant – cel puțin odată ce este înțeles ca fundația a gameplay-ului. Mai exact, construcția bazelor împrumută elemente familiare din alte jocuri de strategie, deși poziția construcțiilor pe hartă nu are relevanță strategică, iar resursa fundamentală, mai exact Manpower, se auto-generează în raport direct cu upkeep-ul. Presupunem că folosiți un loadout german, concentrat pe o doctrină de război motori-





Pușca și curea la lată, feciorii

zat ușor (Festung Armor): primul pas logic este însărcinarea brigăzilor de pionieri (echivalentul inginerilor ruși) cu ridicarea clădirilor principale, fiecare unitate recrutată în timpul luptei fiind generată de o clădire proprie – cu toate că, atenție, intrarea soldaților în luptă se face întotdeauna printr-o extremitate a hărții! Vehiculele blindate și artileria grea sunt desfășurate după un model similar, beneficiind de perk-uri incluse în loadout-ul comandantului aies. Totuși, puteți plasa în continuare un rally flag, spre care orice unitate proaspătă se va îndrepta imediat ce pătrunde în teatrul de război. Din cauza sistemului inedit implementat de Relic, nu putem vorbi despre un base building complex, mecanica jocului concentrându-se, din nou, exclusiv asupra gestiunii atente a fiecărei unități. Un pont: infanteria germană, deși mai puțin numeroasă decât tăvălugul sovietic, are o eficiență sporită în luptă, ceea ce o recomandă drept prima alegere pentru jucătorii începători. Ascunsă perfect în cover, o brigadă de grenadierii rezistă mult mai bine focului inamic, spre deosebire de sovieticii ciuruiți uneori de un singur obuz. Chiar și așa, grenadele de mână sunt incomparabil mai puțin letale

decât un molotov rusesc, balansul dintre cele două tabere fiind atent slesuit de producători. Fără impresionantul pachet DLC, multiplayer-ul din COH2 poate părea oarecum limitat, însă senzația este superficială și nefondată. Rareori am simțit pe propria piele ce înseamnă micromanagementul tactic ridicat la nivel de artă, cu precădere pe hărțile înzăpezite. Viscolul, capabil să curețe într-un timp scurt trupele expuse, reprezintă un element cu efecte strategice directe. Anunțat printr-o humărare inversă, acesta afectează doar infanteria aflată în câmp deschis, adăpostirea ei în clădiri civile, buncăre sau vehicule crușând blejiți răcani de la o moarte teribilă. O altă opțiune, mai puțin practică, este utilizarea focurilor de tabără, cu riscul transformării într-o țintă statică pentru barajele de artilerie ori atacurile aeriene. Deoarece luptele se poartă mai mereu în puncte diferite ale hărții – cel mai des concomitent –, pentru cineva aflat la primul contact cu seria Company of Heroes, gradul de atenție necesar gestiunii forțelor poate părea copleșitor. Lucrurile devin și mai complicate atunci când





sunt introduse în ecuație planurile speciale, așa-numite Doctrine ori Tactics, și trăsăturile specifice, arareori subtile, ale tehnicii militare utilizate. Pentru iubitorii de istorie, deficiențele armatei sovietice nu reprezintă un secret, dar lipsurile tehnologice sunt inteligent compensate prin intermediul unor tactici neortodoxe, precum aruncătorul de flăcări. Acum clădirile ocupate ard realist, datorită engine-ului vizibil îmbunătățit grafic și fizic. Particularitatea rușilor rămâne învăluirea prin număr și mobilitatea sporită a infanteriei la pied, grație unor abilități speciale. Prin contrast, diviziile germane se bucură de vehicule înfini mai potente, mortiere devastatoare și fenomenalul raid aerian executat de avioanele Stuka. Defensiva ambelor tabere este susținută completamente de tunuri fixe, artileria mobilă, buncăre sau mitraliere de campanie, trupele neprotejate integral – adică ascunse parțial în cover – rămânând susceptibile în fața presiunilor exercitate de focul dușmanului. O altă găselniță practică e posibilitatea capturării armamentului abandonat. Eu m-am trezit alergând după MG-urile germane de fiecare dată când m-am aflat la comanda Armatei Roșii, mitralioarii din colhoz suferind grav la capitolul rază de acțiune. Totuși, războiul devine cu adevărat sângeros odată cu utilizarea masivă a blindatelor grele. Scopul unui skirmish (online sau vs. AI) este subjugarea pe toate planurile – altfel spus, până când inamicul rămâne fără victory points ori e anihilat. O gândire ofensivă este imperativă, căci numai dominația depășită la punctele cheie asigură o victorie sigură. Tactica mea implică ridicarea rapidă a unui buncăr în poziții strategice, echipat cu o mitralieră și acoperit de un tun anti-tanc (preferabil 88mm), asigurând





astfel un cap de pod, susținut prin prezența unei forțe „expedicionare” de tancuri. După o ploaie de artilerie/mortiere, respectivele șenilate pot sparge iuina inamicului atacând frontal, în timp ce infanteria ușoară le urmează, căutând să flancheze. Blitzkrieg FTW! Lucrurile pot lua o întorsătură dramatică dacă oponentul e suficient de inteligent și își grupează trupe cu putere mare de foc în spatele artileriei lui de atac, singura soluție fiind o retragere controlată. Separate în grupuri mici și mutate din cover în cover, efectivele proprii pot asigura un culoar artileriei lăsat în urmă, sub protecția bucărilor mai devreme amintite. Principalele impedimente rămân minele amplasate de ingineri sau obuzierele pierdute din vedere și mascate de structurile civile. Jucătorul suprem de COH2 ar avea nevoie de cinci ochi: unul pe bază, unul pe resurse, doi pe trupele angajate în bătălii și încă unul așezat către teritoriile ocupate de oponent. Realismul principiilor „războiului” se aplică cu brio în jocul celor de la Relic. De exemplu, combustibilul, „das Blut des Kriegeres”, sângele războiului, elementul

vital din iadul beligerant, rămâne ingredientul primordial. Așadar, e de la sine înțeles unde trebuie să lovești prima dată. Meciurile online din Company of Heroes 2 se rezumă la astfel de skirmish-uri – în modurile Annihilation sau Victory Point –, de obicei calculatorul selectând un oponent uman pe măsură. Până la opt jucători pot participa simultan la conflagrație, fie de partea Wehrmacht-ului, fie a Armatei Roșii, posibilitățile de personalizare ale loadout-ului inițial depinzând de rangul personal, ce poate fi crescut numai prin obținerea de victorii. Punctând bine pe latura single și excelent în multiplayer, COH2 este cu siguranță cel mai bun RTS al verii și, de ce nu, poate chiar al anu-



Ivan Rambovici ne arată spatele de rusăc definit.

lui. Sper că tehnicitățile complexe ale jocului nu vă îndepărtează de o experiență online minunată și mai sper în caracterul captivant al incursiunii mele limitate în anumite particularități ale strategiilor player vs. player. Înainte, tovarăș, pentru Patrie și o ediție completă, cu toate DLC-urile incluse! [Aidan]

► cloLAN & Aidan



The End.

## VERDICT LEVEL

- campanie etery – nu excentrică, dar acceptabilă
- grafică detaliată, strălucitoare de etery
- gomeșul Critic și efectele sale asupra strategiei
- multiplayer reușit

► nu prea își merită 2-ul din codul: pare o expansiune

### PE SCURT

Company of Heroes 2 e o pleiadă multă din Game of Thrones și dintr-un război, dar e foarte bună, o călărie de campanie solidă merită parcursă. Modul multiplayer este o notă mare, dar o pleiadă pe scutul final.

# 8.5

Gen: Productor: Distribuitor: Ofertant: 100%

Online: 100%

### CERINTE MINIME

Procesor: 2.0 GHz / 4 GB RAM / 10 GB spațiu liber / Video: 1 GB VRAM

### ALTERNATIVA COMPANY OF HEROES

Veritabilă răscoală în întregul drept cel mai bine notat joc de strategie. Dinamic și interes, tactic până la sânge, primul COH merită așteptat în colecție și jucat până la epuizare.



Umor crud și joacă brutală

**N**u simțiți o oareșică animozitate față de supereroii prezentului? Nu vă stau în gât toate cișeele hollywoodiene, în desate nemilos în derriere-ul personajelor de benzi desenate? Industria cinematografică trece printr-o fază adolescență, turnând „superhero action flick” după „superhero action flick”. Dacă nu e sequel, atunci e prequel, presequel, Batman, Superman, Batman Bim Superman și tot ce există între – dacă vă întrebați cumva „între ce?”, mărturisesc că nu știu nici eu. Heh, între noi fie vorba (wink), bat la ușa din față a unui review așteptat, dar pentru care nu am găsit niciodată suficiente resurse creative. Adică, oamenii buni, e vorba despre Deadpool: antieroul sublim, maniacul violent cu triplă personalitate, mutantul invincibil, mânătorul de săbii, pistoale și lasere. Într-un final, personajul născut în 1991 din imaginația bolnavă a duoului Rob Liefeld-Fabian Nicieza are parte de un joc video numai al său, un beat'em up brutal, plin de sânge și umor crud. Aș zice că jocul dedicat mercenarului prolix cu tendințe ucidăre necesită o recenzie specială, care nu se știea a sparge cel de-al patrulea zid, exact așa cum o face Wade Winston Wilson (numele psihopatului din spatele măștii) mai mereu. Buuun, acum că am stabilit titlul, am menționat personajul principal și am făcut puțină atmosferă, e timpul să trecem la mecanismele intrigii, fiindcă Deadpool nu este singurul care-ți citește scenariul. Și noi o facem.

### Gory, Gory, Hallelujah!

Tânjeam după un joc capabil să-ți la peste picior povestea fără a da dovadă de prost gust, iar atunci când însuși personajul principal interacționează verbal cu jucătorul, spulberând bariera narațiunii clasice, lucrurile capătă o turnură mai mult decât interesantă. Deadpool este un individ bolnav mintal, controversat, pentru care pornirile maniacele sunt la ordinea zilei. Deși inițial poate părea greu de digerat, personalitatea acestui super-antierou are lipici, transformându-se rapid într-o natură molipsitoare. Culmea, umorul crud, referințele la cultura pop și vulgaritatea (uneori insinuată, alteori nu) sunt mereu la locul lor, asortate cu acțiunea over the top. Deadpool a fost creionat cu bună știință așa – și a fost creionat bine, lucru înțeles perfect de producătorii jocului. Să fiu sincer, eforturile celor de la High Moon Studios, canalizate spre a menține protagonistul în centrul trasat de creatorii săi originali, se resimt cu fiecare linie de dialog sau text în balon. Ca iubitor și cititor al benzilor desenate Marvel, primul meu contact ludic cu acest personaj epic a decurs natural, pe un teren fictional relativ familiar. Povestea începe într-un apartament mizer – pe care Deadpool îl consideră casă – cu o conversație plictisă, desfa-

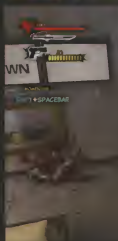
E timpul să ne relaxăm în cocci...  
apartamentul nostru minunat.



Datul la pompă, o activitate comună oricărui erou respectabil.



șură între multiplele personalități din capul său. Pe parcursul campaniei single, conflictele psihologice interioare devin o metodă narativă, îndreptată din când în când către tine, jucătorul. Ba mai mult, Wade este conștient de existența sa totalmente virtuală, desfășurată în cadrul unui joc video controlat din exterior. Senzația de imersiune în atmosfera poveștii este ridicată astfel la un nou nivel, prin intermediul unei tehnici inedite. Fiindcă scenariul o cere, Deadpool acceptă o misiune periculoasă, obiectivul principal constând în asasinarea lui Chance White, un mogul media corupt, plin ochi cu răutate nefiltrată. Nimic mai simplu pentru un mercenar înzestrat cu superputeri regeneratoare, înarmat până în dinți! Arsenalul disponibil include falmoasele săbii și pistoale, păstrate în banduliere atașate costumului roșu, cu ajutorul cărora Deadpool măcelărește orice îi iese în cale. Totuși, oferta de unele letale poate fi extinsă ori upgradată, folosind puncte obținute în urma kills-urilor reușite – se numește „game progress” și e o găselniță la modă, după cum ne spune chiar Wade. Mai departe, introducerea în storyline-ul jocului se desfășoară escaladând turul lui Chance, adoptând forma unui tutorial interactiv. Ce-i drept, controlul necesită puțin exercițiu, dar mișcările fluide și ușurința înlănțuirii loviturilor sunt realmente spectaculoase. Inamicii pot fi înjunghiați, decapitați, tăiați în bucățele folosind un atac stealth rudimentar sau împușcați în plină figură – nu neapărat în această ordine. Oricum, să lăsăm pudibonderia deoparte și să acceptăm faptul că, butonând Deadpool, ne asumăm setea de violență gratuită, camagiuri și brutalitate exagerată. Iertați-mă, dar cine dracu’ se joacă un beat’em up pentru povești? Animalul din mine consumă violență comicită cu zămbetul pe buze atunci când dansează cu săbiile ascuțite printre oponenții dezmembrabili, cînd nu mi-am făcut niciodată false iluzii în



privația mea sau a jocului. Deadpool este mandatarul copilului sălbatic din noi toți, domie oricînd de o răfuială sângeroasă, lipsită de judecată.

**„Oh, Chimichanga, Chimichanga, product placement with Chimichanga. Enchirito, nacho, burrito...”**

Știiți ce iubesc Deadpool cel mai mult și cel mai mult din întregii Univers? Un taco fierbinte și picant. High Moon Studios ne oferă un joc realizat în întregime din momente comice urmate de ex-

SÂNGE ȘI TACOS! CHIMICHANGA FTWI

plozii violente, cu un asasin schizoid în rolul principal, îndrăgostit de alianța mexicană cu carne. Amintesc în permanență omniprezența și funcția violentă viscerală devine o parte elementară a gameplay-ului, sistemul de combat păstrându-și dinamismul pe întreg parcursul jocului. Așa cum spunem mai devreme, Deadpool exagerează în mod voit, zgândărind cu fiecare înamic ucis acel vir violentă ascuns în subconștientul oricui. Punctul forte este felul în care o face: combo-urile mele (adică alternarea loviturilor light cu cele heavy), urmate de o ploaie de plumb incins, devastează dramatic grupurile de oponenți, spulberând bucăți și măruntaie în toate direcțiile. Pentru un efect cu adevărat awesome, un atac este deosebit de deosebit după acumularea de Momentum, un indicator fiind afișat în HUD. Așteptați numai să prindeți mîna pe un baros, apoi lucrurile devin cu adevărat groase. Cu certitudine nu



Momentum Attack, o lovitură ce sfidează gravitația.



## DEADPOOL: THE GAME

## SCENE 1

**DEADPOOL:**  
Dark and stormy night. Deadpool is concerned to kill mafia mogul Chance White. Who is kinda kinda Mobbing Mobbi Moob. Don't need that...uhh...uhh?

Deadpool takes out a red cup and begins sipping the script.

**SCENE 2 DEADPOOL:**  
Ah, cinema very cheap.

**CHILD DEADPOOL:**  
Why are you trying to kill who's his boss?

**DEADPOOL:**  
Who cares? I'm making me here. **INTERLUDE**

Deadpool takes the script to the camera and reveals a confused and concerned drawing of a man in a getting to work.

**SCENE 3 DEADPOOL:**  
But even the player understands our thinking yet.

Deadpool demands from the top of the screen tonight's episode. Does he a page. And the another blood cup he has that you know and here but can't remember.

**DEADPOOL:**  
Hey Player just go with it. We're about to change your heading bit.

**CHILD DEADPOOL:**  
Being the camera?

The player goes to half remembering the script and the script is half empty, empty, empty, empty.

- END SCENE -

PG-13

## DEADPOOL: THE GAME

## SCENE 2

Beginning interlude again. Deadpool says from above into a camera. There is action and much more when.

**DEADPOOL:**  
I think I have confused.

**CHILD DEADPOOL:**  
Really like pump.

**DEADPOOL:**  
Pump is pump. Because like pump.

**CHILD DEADPOOL:**  
Pump. It's the most of all.

**CHILD DEADPOOL:**  
Don't pump.

**CHILD DEADPOOL:**  
Don't pump.

The player knows fighting towards.

- END SCENE -

PG-13

Și uite așa ne scriem propriul scenariu.

Dakka Dakka, drept în mufarină!

Minigun-ul îmi aduce aminte de Blood Dragon. Hei, chiar, ce de sânge!

vorbim despre un joc adresat minorilor, mai ales că urechile ne sunt delectate ocazional cu o doză zdravă-nă de violență verbală necenzurată. Dacă tot am deschis subiectul, „Chestii numai bune de zdrobit”, la polul opus în topul preferințelor instabilului Deadpool se află Mister Sinister, antagonistul nemeric, ce nu ezită să-l fura obiectul muncii – în cazul de față, Chance White. Desigur, Mister Sinister are un plan malefic în spatele acțiunilor sale neprevăzute, însă nu e tocmai recomandat să-ți bagi nasul fix în activitățile celui mai periculos asasin semi-nemuritor din lume. Lăsat cu buza umflată, Deadpool pornește într-o vendetă personală, respectând rețeta dulcelui stil clasic. În mod neobișnuit, campania mi-a lăsat, uneori, un gust amar – gustul căh al repetitivității obiectivelor principale. Spre finalul poveștii, singurele lucruri care m-au ținut în priză au fost glumele porcoase și combat-ul demențial, întrerupt de ocazionale momente ROFL. Psiunea amoroasă – de obicei platonice – pentru Moarte ori întâlniri încomode cu alte personaje Marvel legendare fac din Wade Winston o sursă constantă de amuzament. Consider nepotrivite alte spoilere în acest caz, cum ar fi pillmurea lui Wolverine după prăbușirea din Genosha sau fastidiosul instructaj etic oferit de Cable. Apoi, nici

meta-povestea cadru nu e de dat la o parte. Ți-e mai mare dragul să realizezi brusc că ești băgat în seamă, prins în mijlocul triumfului ficțiune – realitate – acțiune, cele trei elemente relaționând când în contextul jocului, când în raport direct cu tine, individul din fața monitorului. Ce mai, o scrânteală totală, savuroasă!

## Jocul care știe că este un joc se joacă bine

Chiar foarte bine. Din punctul de vedere al mecanicii de gameplay, Deadpool umează cutumele beatem up-urilor clasice. Perspectiva third person asigură o vedere

No comment, dar vreau și eu orice la ei.

I CALL THIS ONE...

...“DEATH METAL”

QTE-ul ăsta îmi place la nebunie. Punchy time!

Deadpool pe buget redus. Pare drăguț.

spectaculoasă asupra acțiunii, beneficiind de o grafică arătoasă și o direcție artistică puternic inspirată din benzile desenate. M-aș putea plânge de controlul neîndemânatic, în ciuda faptului că adaptarea la schema default nu este tocmai un capăt de țară. În plus, voice acting-ul fără cusur se bucură de prezența lui Nolan North, tăcutul multor voci celebre din jocuri sau animații. O fărâșă din cultura pop/arcade s-a strecurat în aluatul producției High Moon Studios, prezentată fie sub forma platforming-ului clasic, condiționat de dexteritate, fie a jetoanelor cu puncte bonus. Imprăștiat pe parcursul nivelurilor. Vedeți, marele merit al jocului este ludismul manifestat la tot pasul – altfel spus, acel fee-

ling de joc pursânge. Deadpool nu se la nădădă în serios și își auto-obliterează rolul personajului principal, povestea și gameplay-ul. Sună oarecum bizar, dar îți lasă senzația unui joc copilăresc conceput pentru adulți. Fantastical moment RPG 8bit este un exemplu perfect, perspectiva schimbându-se din third person în top down, iar inamicii fiind înlocuiți cu schele. Repet: timp de câteva minute, Deadpool devine The Legend of Zelda. Evident, nu pot ignora micile neplăceri. În primul rând, o anumită repetitivitate deranjantă începe să-și facă simțită prezența la un moment dat. Nici măcar nu era greu de evitat; ar fi fost suficienți o mână de boji interesanți și niște inamici oleacă mai diversificați.

În al doilea rând, nu există un mod multiplayer. Nimic, nada, nici măcar o competiție de palmă între Wolverine și fratele său de ADN, Mercenarul Guraliv. Dar, așa cum industria ne-a obișnuit, un IP proaspăt nu poate atinge pragul perfecțiunii de la prima încercare. Poate că Deadpool (jocul) se va trezi peste un an cu un „2” mare în coadă și noi vom avea parte atunci de un beat'em up de săvârșit. În loc de concluzie, vă las în compania unui citat glorios din repertoriul super-antieroului uber-cool:

„I think I'm going deaf. No, wait, there was a knife in my ears. How come no one told me? Now I just feel silly.” ▶ Aidan

## VERDICT LEVEL



- context gay, explicit
- personaje principal etice, care sparge mereu câl de-al patrulea din
- umor de prost gust pentru urechi deșerte
- controlul necesită puțin antrenament; pe alecari repetitiv.

### PE SCURT

Un joc foarte rap. captivant, dedicat tuturor celor care s-au lăsat de imaginea eroică deședărilor din punct de vedere moral. Explicat, violent și amuzant, Deadpool merită să-și scrie fișa într-o postmodernă.

8.5

Scrit de Producător Online Distribuitor

### CERINȚE MINIME

Procesor: 2.0 GHz Memorie: 2 GB

### ALTERNATIVA BENZILE DESENATE

Benzi desenate Deadpool sunt singura alternativă recomandabilă de plăcere. Din păcate, în mediul românesc sunt relativ greu de obținut. Flarex cu cenzurată online.

SONER, ENGAGED



# SID MEIER'S CIVILIZATION BRAVE NEW WORLD

## Brave New Civ

**E**xact în urmă cu un an scriam recenziile la primul expansion pack lansat de Firaxis pentru Civilization 5, anume Gods and Kings. Dacă memoria nu mă înșală, nota primită de acesta a fost 8,8, și asta pentru că am manifestat, o spun acum cinstit, o blindețe exagerată față de direcția în care franciza mea mult iubită părea să o ia. Adică, dacă vă spun că în anul scurs de la acea lansare am mai jucat Civ 5 o singură dată – în timp ce Civ 3 și 4 am jucat foarte des –, atunci vă deji seama că de obiectiv a fost acel 8,8... Dar, mă rog, asta este o observație ulterioară, făcută la reze, după ce timpul mi-a arătat cam pe unde se află atracția mea reală față de cel mai recent Civ din serie.

Așa se face că, în momentul în care am aflat despre viitoare apariție a unui nou expansion de Civ 5, numit Brave New World, nu am știut ce să simt mai întâi: spaimă că voi vedea încă o semireușită Firaxis, nerăbdare, indiferență, curiozitate? Disperat deja de contradicții și de așteptări, m-am hotărât să dau cu „ignore” pe orice știre privind acest expansion, rămânând să văd eu despre ce este vorba în momentul în care mi-l voi instala pe calculator.

Vreți să știți ce s-a întâmplat după respectiva instalare? Ei bine, unul din principiile jurnalistice după care

m-am ghidat în scrierea propriilor articole este acela de a nu divulga prematur verdictul pe care l-am dat unui titlu: e bun sau e prost? Ceea ce vă pot spune însă din timp, despre Brave New World, este că, în primele trei zile de după instalarea acestui expansion de Civilization 5, am apucat să dorm în total nina! Vreți 10 ore.

Sindromul „one... more... turn...” a revenit.

### Comerț internațional

La fel cum au revenit și caravanele. Mă rog, sub formă comerțului internațional, dar pentru a pune pe roate o rută comercială este necesar să produci într-un oraș o caravană sau o navă cargo, pe care, apoi, selectând dintr-un tabel ce îți apare în fața ecranului vine rândul la mutare respectivei unități, o poți îndrepta către un oraș al unei alte civilizații sau chiar către un oraș-stat.

Ruta comercială internațională, deci, se stabilește ușor, cu atât mai mult cu cât jocul îți listează automat partenerii posibili. O rută comercială nu se poate stabili oricum, sunt factori de care depinde. Astfel, trebuie întâi să fi stabilit contactul cu viitorul partener. Apoi, importanță este distanța maximă până la care se poate deplasa caravana/navă cargo. Inițial, aceasta nu este foarte

mare, însă construirea unui caravanserai în orașul de origine, anumite minuni, dar și trăsătura specifică unei civilizații (arabii lui Harun al Rashid), drumurile, căile ferate, toate acestea pot crește enorm distanțele până la care se pot stabili rute comerciale. Nu trebuie pierdut din vedere, totuși, faptul că o rută comercială poate fi distrusă de un inamic, ceea ce îi va aduce acestuia o sumă importantă în buzunar, dar și aversivitatea sporită a celor două părți între care era stabilită ruta.

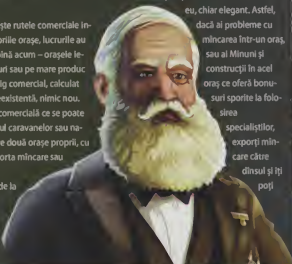
Un aspect interesant, dar și realist, al acestor rute comerciale internaționale este acela că favorizează nu doar comerțul, ci și schimburi de idei. Astfel, o rută comercială aduce un foarte mic aport de știință civilizației care o inițiază, dar și celei care îi este partener comercial – deși mai mic. La fel, pe calea căilor comerciale stabilite între orașe se manifestă ceea ce în joc este numit „presiunea religioasă”, adică o tendință manifestă spre convertirea la o religie adoptată de orașele legate de rută. Esențial, aici, este faptul că mit financiar, cit și științific și religios, câștigurile sînt de partea ambelor orașe/civilizații, cu un avantaj pentru inițiatorul rutei. Uneori, acest avantaj poate fi minor, astfel încât nu este rău să vă alegeți parteneri comerciali care nu vă sînt rivali serioși – nu vreți să-l îmbogățiți



sau civilizații, credeți-mă, deși răspindirea propriei religii este un bonus delicat de neglijat, mai ales în relația cu un posibil inamic.

## Comerț intern

În ce privește rutele comerciale interne, între propriile orașe, lucrurile au rămas la fel ca până acum – orașele legate prin drumuri sau pe mare produc automat un câștig comercial, calculat după regula preexistentă, nimic nou. Nouă este ruta comercială ce se poate stabili cu ajutorul caravanelor sau naveelor cargo, între două orașe proprii, cu scopul de a exporta mîncare sau producție, unidirecțional, de la unul către celălalt. Da, o chestie care mă enervase până acum în



seria Civ, anume aceea că nu puteai să-ți ajuți orașele proaspăt fondate, sau în dificultate, cu importuri din orașele tale prospere, a fost rezolvată, zic eu, chiar elegant. Astfel, dacă ai probleme cu mîncarea într-un oraș, sau al Minunilor și construcții în acel oraș ce oferă bonusuri sporite la folosirea specialiștilor, poți exporta mîncare către dînsul și îți poți

întreține un număr impresionant de specialiști. Apoi, dacă fondezi un oraș mai tîrziu în joc, poți exporta către el mîncare sau producție, ori ambele dacă crezi rute comerciale între acesta și două alte orașe ale tale, cîte unul pentru fiecare tip de „marfă”. Astfel, scapi de lentoarea frustrantă a dezvoltării unui oraș fondat în a două jumătate a jocului – asta ca să nu mai spun că beneficiezi de un feeling de realism care ajută mult la confortul strategului, la îmersunea jucătorului în istoria propriei civilizații.

Totuși, este de luat în considerare numărul limitat al rutelor comerciale pe care civilizația ta le poate stabili. Începi jocul cu una singură, dar anumite descoperiri științifice, cîte una pe eră, măresc cu 1 numărul maxim al rutelor comerciale pe care le poate stabili civilizația ta. Nu sînt siguri, dar parcă și anumite clădiri și/sau Minuni pot contribui la numărul de rute comerciale, nu-mi amintesc exact acum.

Cert este că nu poți spawn-a în nelimitat caravane și nave cargo, există o limită destul de severă, iar aceasta este și mai marcată în situația în care dorești să-ți ajoni un oraș propriu, deoarece trebuie în acest scop să con-



sumi intern una din rutele disponibile pentru comerțul internațional.

Sînt foarte, foarte mulțumit de felul în care expansiunea Brave New World a adus rutele comerciale în Civilization 5. Sistemul este foarte bine gîndit și bine echilibrat, în opinia mea. Cred că avem de-a face cu cea mai bună implementare a comerțului din întreaga serie, dublată de o excelentă modelare a conceptului de parteneriat comercial, în care ambele părți câștigă – uneori chiar lucruri nedorite, precum o influență religioasă, dar și colaterale bonus, precum știința.

Iar apariția rutelor comerciale interne, destinate subvenționării unui oraș propriu, este de natură a ajuta la apariția și evoluția civilizațiilor bazate pe o metropolă

În Brave New World am putut relaxați face față cu numai patru orașe pe o hartă standard (pe nivelul normal – cam moale, zic eu, mai bine mergeți minimum pe King).



În care se concentrează efortul construirii Minunilor care oferă bonusuri semnificative, metropolă ce are nevoie să poată întreține un număr mare de locuitori. Modelul acestui tip real de civilizație – vezi Marea Britanie și Londra – poate fi reprodus cu ultimatoarele arate în Civilization 5 Brave New World.

## Congresul Mondial

Expansiunea Gods and Kings era adresată în special primei jumătăți a unei campanii de Civ 5, în timp ce Brave New World vizează a doua jumătate a acestora. Alfel, unul din elementele noi aduse de expansiunea proaspăt lansată este Congresul Mondial – ce poate fi fondat de o civilizație odată cu descoperirea tiparului, dar și a tuturor celorlalte civilizații aflate pe harta curentă.

Inițial, Congresul Mondial ține ședințe o dată la 30 de ture, apoi, pe măsura avansării în joc, tot mai des. Fiecărei civilizații i se alocă un anumit număr de locuri în Congres, pentru a-și trimite propriii delegați. Acest număr este același pentru toate civilizațiile, însă gazda Congresului primește un număr mai mare de locuri. Odată cu trecerea timpului, numărul de locuri crește. După ajungerea în Epoca Industrială, primești locuri în Congres și pentru fiecare oraș-stat cu care ești aliat.

Numărul delegaților care te reprezintă în Congres este important pentru obținerea numărului necesar de voturi pentru aprobarea sau respingerea unei rezoluții. Rezoluțiile sînt propuneri ale gazdei Congresului cu privire la diverse domenii de activitate politică, socială, economică și militară, cu efecte deosebite de importante în evoluția jocului, deoarece aprobarea lor le face obligatorii pentru toate civilizațiile. A putea impune și



Giorno di Bondono (Great Artist)

O Mare operă de artă tocmai a fost creată și poate fi expusă într-un Muzeu.



Adoration of the Magi

vota o rezoluție favorabilă ție, sau a respinge una defavorabilă, se poate dovedi extrem de important în joc. De altfel, felul în care ești privit după propuneri și vot de către civilizațiile pe care acestea le favorizează, sau nu, are efect asupra relațiilor diplomatice.

Rezoluțiile sînt interesante ca fond și importante ca mecanică a jocului. Dar ele reprezintă numai jumătate din substanța Congresului Mondial din Civilization 5 Brave New World. Cealaltă jumătate este noua formă a victoriei diplomatice. După ce toate civilizațiile de pe hartă ajung în Epoca Informației, sau măcar jumătate ajung în Epoca Atomică, Congresul Mondial capătă și vechea funcție a Națiunilor Unite din Civ-urile anterioare. Adică aceea de a stabili prin vot liderul diplomatic mondial. Dacă vă bazați pe o victorie diplomatică, aici contează aliații din

orașe-state, care îți pot oferi majoritatea necesară.

Apariția Congresului Mondial dinamizează semnificativ și credibil gameplay-ul în ultima treime a unei campanii, chiar dacă nu intenționezi să obții o victorie diplomatică. Important, subliniez din nou, este ultimul realism oferit de mecanismul rezoluțiilor din Congres, dublat de eficacitatea acestora în a sluși sau demonta o anumită strategie de joc a unei civilizații. Și triplul de existența diplomației exercitate în Congres prin Diplomați – o altă componentă importantă a Congresului, despre care, din motive de timp și spațiu, nu vă voi vorbi aici.

## Artiști plastici, muzicieni, scriitori

O altă noutate adusă de expansiunea Brave New World o constituie forma revizuită a simplității culturale. Și nu este vorba doar despre un simplu face-lift, ci de modificări ce merg pînă la baza conceptuală a jocului.

Astfel, există o nouă categorie de mari personalități ce pot fi generate de orașe, alături de marii oameni de știință (ingineri/comercianți/profeți). Este vorba despre marii artiști plastici, muzicieni și scriitori. Mecanismul prin care aceștia sînt generați este similar cu cel al marilor personalități, dar se bazează pe o Minune Națională numită Ghildă, care este de trei feluri – a artiștilor plastici, a muzicienilor și a scriitorilor. Ghildele generează cele trei feluri de mari personalități artistice. Important, însă, este felul în care aceste personalități sînt consumate

## Broadway

Broadway, o Minune anume făcută pentru Brave New World.



"Broadway is a main artery of New York cultural life - the hardened artery."  
- Walter Winchell

## Broadway

1 free Great Musician appears near the City where the Wonder was built. Controls 3 slots for Great Works of Music.



## Culture Overview

Your Culture Swap Great Works Culture Victory Influence by Player

City Name	Pop	Great Works	Culture Victory	Influence by Player
Baghdad	32	2	0	+4
Damascus	49	2	0	+4
★ Mecca	706	22	0	+2

Gestionarea amplasării operelor de artă. Impecheate corect, pot da un bonus tematic de puncte de turism.

Antiquity Sites not yet excavated: 2  
Hidden Sites not yet excavated: 12

## Culture Overview

Your Culture Swap Great Works Culture Victory Influence by Player

Selected Player	Current Tourism Output
Arabia	889

CIVILIZATION	LEVEL	vs.	+	-	%	TBD
China	Familiar				-9%	+808
Rome					-9%	+808
The Aztecs					-9%	+808
The Zulus					--	+889

Spre victoria culturală: Turismul meu vs. Cultura lor.

Antiquity Sites not yet excavated: 2  
Hidden Sites not yet excavated: 12

(folosite) în Civ 5 BNW.

Unele clădiri și Minuni din joc au unul sau mai multe slot-uri ce pot găzdui o mare operă de artă. Aceste mari opere de artă adăpostite de o clădire/Minune proprie generează cultură și turism. Marile opere de artă sînt create prin consumarea unei mari personalități artistice generate în civilizația ta, adică a unui mare artist plastic, muzician sau scriitor.

Există însă o clădire ce poate adăposti și un alt fel de mari opere de artă. Este vorba de Muzeu, în slot-urile cărora se pot pune Artefacte Arheologice descoperite, evident, de către Arheologi. A, da, mai există o noutate în Brave New World: Arheologii. Acesta este un tip special de unitate ce poate fi construită în orașe și care poate fi trimisă oriunde în lume pentru a „exploata” siturile arheologice devenite vizibile civilizației proprii, odată ce ajunge în Epoca Industrială. Arheologii pot fi produși numai de orașe care dețin Universități și se pot deplasa 4 hexe pe tură, ceea ce îl face foarte mobil.

Prin „exploatarea” unui sit arheologic, se poate ori obține un Artefact Arheologic destinat Muzeelor, ori hexul respectiv de pe hartă este transformat în Obiectiv Arheologic, care aduce un semnificativ bonus cultural pe hexul cu pricina, bonus care crește odată cu vechimea sa istorică.

## Turism și Cultură

Prin ce este importantă existența acestor mari opere de artă și a artefactelor arheologice? Prin faptul că aduc cu ele un bonus în puncte de Turism. Da, acum există turism în Civilization, iar rolul său este de a fi factorul ofensiv în lupta culturală cu celelalte civilizații. Cum vine asta? Simplu, uimitor de simplu. Fiecare civilizație produce de-a lungul timpului un număr total de puncte de cultură (acele puncte de cultură folosite și la adoptarea politicilor sociale). În momentul în care numărul total de puncte de cultură ale unei civilizații este mai mic decât cel al punctelor de turism produse de civilizația ta, se spune că tu influențezi acea civilizație. În momentul în care influențezi toate civilizațiile de pe hartă, ai realizat victoria culturală. Frumoasă mecanică de joc, nu-i așa?

And it gets even better. Pentru că producția de puncte de turism depinde de construirea anumitor clădiri și Minuni ce aduc diverse bonusuri. Pe de altă parte, și relațiile pe care le ai cu o civilizație pot modifica prin bonusuri sau penalități „cantitatea” de turism cu care tu o „cuceresti” cultural, pe tură. Spre exemplu, dacă ai frontiere deschise, primești bonus un anumit procentaj de turism cu care „ataci” cultura celelalte civilizații. La fel, dacă ai un spion ca diplomat într-o civilizație. Tot așa, dacă ai stabilită o rută comercială cu o civilizație, asta aduce bonusuri în turism. Pe de altă parte, dacă civilizația ta a adoptat o ideologie diferită de cea a celelalte civilizații, asta aduce o penalitate serioasă în turismul pe care tu îl „exporti” în civilizația pe care vrei să o influențezi.

Una peste alta, elementele puse în mișcare de noua mecanică a Victoriei Culturale dinamizează formidabil jocul. Am petrecut nenumărate ture plimbându-mi arheologii pe hartă, escortați de nave de război și de unități militare, căutând febril situri arheologice, după epuizarea celor din preajma mea. Combinați asta cu





de joc admirabilă: Opinia Publică (Public Opinion).

Opinia Publică este măsura mulțumirii populației unei civilizații în raport cu ideologia adoptată de civilizație respectivă. În mod normal, Opinia Publică este mulțumită, dar, dacă civilizația începe să fie influențată prin turism/cultură de o altă civilizație care a doborât o ideologie diferită, Opinia Publică începe o pantă descendentă. Când Opinia Publică devine clar nefavorabilă ideologiei proprii civilizației, în favoarea celei adoptate de civilizația mai influentă, pot apărea dizidenți, rezistență civilă și un val revoluționar, cu efectul scăderii semnificative a fetei la nivelul între-

Nu voi intra în detalii privind principiile ideologice, voi spune doar că acestea sînt foarte importante pentru calea aleasă de o civilizație. Spre exemplu, cel care alege Freedom are printre principiile de pe primul nivel „Avant Garde”, care aduce o creștere cu 25% a generării marilor personalități, iar pe al doilea nivel se găsește „Universal Suffrage”, care înjumătățește nefecunditatea adusă de Specialiști și mărește durata Epocilor de Aur cu 50%. Și așa mai departe, ceea ce nu este deloc puțin, dacă ne gândim că, în total, principiile unei ideologii sînt în număr de 16, prezentînd pe deasupra și o plăcută varietate în ce privește domeniile de aplicabilitate, corespunzătoare citorva stiluri de joc și obiective strategice semnificativ diferite.

Menționez faptul că expansiunea Brave New World aduce schimbări și la Politicile Sociale, introducînd una nouă (Aesthetics), adaptată la versiunile actuale ale conceptelor de cultură și turism, și cosmetizîndu-le parțial pe unele din celelalte. Important mai este și un alt element nou adus de BNW: unele Minuni nu mai pot fi construite decît dacă ai adoptat o anumită politică socială.

## Gura satului vs. gura Statului

Diferența de Ideologie între civilizații este foarte importantă, atît în ce privește relațiile diplomatice și

culturale dintre acestea, cît și fericirea populației. Și aici Brave New World aduce în Civilization 5 o mecanică





**SOCIAL POLICIES**

Horos of Babylon the Wise of Arabia

**LIBERTY** **HONOR** **PIETY** **PATRONAGE**

**RAISONNABLE** **EXPLORATION** **COMMERCE** **AESTHETICS**

Meet Policy Cost: 10,000 **+** Current Culture: 1,537 **+** Culture Per Turn: 928 **+** Meet Policy: 10 Turns **+**

unor termeni. Pe partea aceasta, Firaxis s-a reabilitat complet în fața mea, aducînd în fața jucătorului un tablou incredibil de realist, necruțător cu păcatele și scăderile Lumii, ce descrie surprinzător de exact felul în care funcționează civilizațiile. E adevărat, uneori se evită cuvinte tranșante, anumite trăsături de penel sînt oculte, iar altele derutează prin subtilitatea, dar toate trec proba viabilității credibile:

Lumea pe care o recreează se susține, funcționează, confirmă așteptări și bănuiele.

gii civilizații. La extremă, Opinia Publică defavorabilă propriei Ideologii poate duce la pierderea orașelor către civilizația mai influentă, a cărei Ideologie este preferată.

Există posibilitatea de a schimba Ideologia adoptată deja, dacă nu mai poți face față Opiniei Publice nefavorabile. Asta însă va determina pierderea tuturor principiilor Ideologice adoptate deja – iar cu noua Ideologie o lei de la zero, fără a avea nici un principiu la început.

## Adevărul ca mecanism de joc

Deși nu este folosit nicăieri cuvîntul „propagandă” în Civ 5 Brave New World și, cu toate că, în general, în Civilization 5 s-au evitat cu mare atenție orice alte cuvinte „ofensive” ideologice sau doctrinăr – am acuzat cu șume la gură, în trecut, corectitudinea politică aparentă a celor de la Firaxis –, trebuie să recunoșc faptul că, mult mai subtil decît ar fi făcut-o niște sărmane cuvinte, mecanicile de joc implementate în acest titlu spun foarte multe despre adevărul istoric, religios, politic, social și economic. Creatorii acestui Civ dovedesc curaj, inteligență și tărie a opiniilor prin felul în care au făcut jocul să funcționeze – adresîndu-se astfel direct celor capabili să înțeleagă, care sînt, înrînt, mai puțin dispuși la vociferări inutile, stupide, pe marginea

Pythagoras has completed his greatest work, the list of:

### The Cities We All Like to Visit

1. Mecca	65
2. Beijing	24
3. Medina	16
4. Rome	12
5. Tenochtitlan	9
6. Shanghai	8
7. Teotihuacan	6
8. Ulundi	6

Close

Cele mai multe capete se întorc către Mecca.

## Mea culpa, cu entuziasm

Recunoșc faptul că acest articol este departe de ceea ce ar fi trebuit să fie – adică o recenzie sintetică și inteligentă –, constituindu-se, mai degrabă, într-o pastă de manual greoaie, o prezentare vag întrepătrunsă de observații minore asupra fondului noului Civ 5. Sincer, nu mă simt în stare de mai mult, tocmai pentru că am senzația că așa va pot cel mai bine atrage atenția asupra evoluțiilor imprimate francizei de către cel mai recent expansion al său: Brave New World. Noutățile aduse de acesta sînt atât de vaste și de complexe, încît o prezentare inteligibilă a acestora, împlînată cu observații justificat laudative, este cel mai bun produs al minții mele pe care vi-l pot oferi cu onestitate.

După cum cred că v-ați dat seama și singuri, Brave New World a adus Civilization 5 acolo unde trebuie să fie: pe primul loc între strategii. Îmi este foarte greu să exprim extraordinara complexitate pusă de acest

**SOCIAL POLICIES**

Social Policies Ideological Tenets

**ARABIAN FREEDOM**

**Tabloul principiilor ideologice.**

**LEVEL 1**

Avant Garde Creative Expression Civil Society Capitalism Universal Healthcare Click to add new

**LEVEL 2**

Urbanization Universal Suffrage New Deal Click to add new

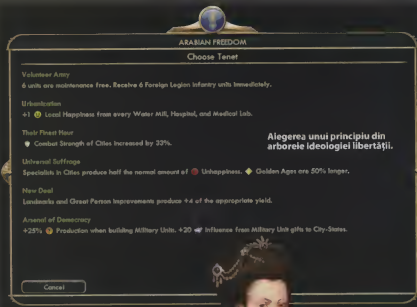
**LEVEL 3**

Media Culture Space Procurement

Public Opinion Constant 0

Change Ideology





### Alegerea unui principiu din arborele ideologiei libertății.

expansion în structuri funcționale simple, ușor de înțeles și manevrat de către jucător. Este adevărat că, acum, vă este necesară o lectură serioasă a manualului de Civ, pentru a pricepe felul în care noul mecanic de joc se întrepătrund în materia strategiei – totul se leagă minunat într-un lanț al concepțiilor, construcțiilor, influențelor, evoluțiilor și conversiilor de resurse, ce trebuie judecat în ansamblu său.

Știi care a fost prima mea reacție după acele prime trei zile de joc presărate doar cu vreo 10 ore de somn? Am cumpărat instantaneu tot ce nu aveam din Civilization 5 ca DLC. Am cumpărat chiar și ce nu mă interesa, numai pentru că voiam să le dau bani celor de la Firaxis. Pentru că îi merită. Pentru că au făcut exact ceea ce trebuia, ceea ce atât de pușini mai fac în industria asta a jocurilor. Au avut răbdare, au muncit inteligent sub

ploua de admonestări și critici slobozită de fanii seriei, au vindut la fei de inteligent, treptat, creația minții lor,

obținând astfel banii necesari pentru a pune coroană de aur cu diamante peste opera lor.

Da, Brave New World îmbunătățește fundamental Civilization 5, și o face strălucitor de inteligent. Manifestată atât în calitatea produsului lor final, cât și în felul în care au iucat ani de zile la el, urmărind cu tenacitate un obiectiv îndepărtat (despre care noi nu avem nici cea mai mică idee atunci când aruncăm cu zoale în capul lor, prevestindu-le decăderea și sfârșitul). Înțelepciunea oamenilor de la Firaxis mă face să mă simt mic, umil și imatur ca jurnalist care și-a adăugat vocea în corul nemulțumimilor. Sau, cine știe, vaierul criticilor a ajutat la evoluția jocului, a fost un imboid în direcția bună?... Posibil.

Până la urmă, important este faptul că, încă o dată, pot spune că avem Civ. Și nu orice Civ, ci chiar pe cel mai bun realizat până acum, o sumă de idei și concepte foarte bine gândite și legate, ce nasc un joc dinamic, complet, ce nu plictisește nici o clipă, ce inclină la soluții personale, la abordări originale, ce oferă foarte multe satisfacții, indiferent de maniera de joc specifică unora sau altora. Firaxis dovedește că ne-a respectat ca pasionați, depășind cu mult cele mai optimiste așteptări ale fanilor, prin frumusețea strategiei adusă în Civilization 5 de către expansiunea Brave New World.

► **Marius Ghinea**

Culture Overview					
Culture	Swap Great Works	Culture Victory	Influence by Race		
AFILIATION	INFLUENTIAL	IDEOLOGY	PUBLIC OPINION	OVERALL	
Arabia	100	889	Freedom	0	97
China	146	Order	Civil Balance	11	45
Rome	0 of 4	84	Authority	Unconquered	38
The Aztecs	0 of 4	60	Authority	Unconquered	38
The Zulus	0 of 4	14			

Opinia Publică dă mult de furcă celor care au adoptat o ideologie diferită de a mea, conducătorul celei mai influente civilizații de pe hartă.



Antiquity Sites not yet excavated: 3  
Hidden Sites not yet excavated: 12

## VERDICT LEVEL



- simpla în complexitate, realist, dinamic, nu plictisește
- schimbări fundamentale pozitive
- inteligent

### PE SCURT

Da, Brave New World face din Civilization 5 ceva ce așteptam încă în 2005: o experiență actualizată, dinamică, un joc de strategie activat, deschis, bine lucrat, merit pe care până acum nu credeam în îmbogățit cu două experimenturi valoroase. Civilization 5 este din nou vrednă de lăuda al strategiei pe PC.

Site: [Firaxis](#) Distribuitor: [GIGAWATT](#)  
Platformă: [PC](#)  
CERINȚE MINIME: [Sistem de operare](#) Windows XP  
Recomandare: [Sistem de operare](#) Windows 7

### ALTERNATIVA

Un alt joc de strategie este un joc precum Civilization 5: Brave New World. Evoluțiile alternative, precum strategii de la Paradox Interactive, gen Europa Universalis și Crusader Kings, deși în felul lor valoroase, nu sînt, în opinia mea, la fel de bune.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE  
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

**CHIP** 07-08.2013  
fotoworld.chip.ro

# FOTO VIDEO

## PACHET PROMOTIIONAL

Preț special  
**24,98 lei**  
Revistă + carte

# Marele Alb

PORTOFOLIU  
Richard D. Constantinoff



TEST: Cele mai bune aparate foto din lume  
COVERSTORY: Încalcați regulile cu bună știință!  
PRACTICĂ: Sfaturi de fotografiere și editare



Ediția iulie-august a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promoțional, alături de una dintre cărțile:

„Fotografia de natură”, „Fotografia digitală pe înțelesul tuturor”, „Fotografia alb-negru” sau „10 destinații fotografice din România”,

la prețul de 24,98 lei, în toate chioscurile de difuzare

a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64**

și online, pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie), [www.domo.ro](http://www.domo.ro) și [www.f64.ro](http://www.f64.ro)

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)  
sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



# DRAGON'S DOGMA

## DARK ARISEN

### „Povestea lui Dințișor”

**D**ragon's Dogma: Dark Arisen este, de fapt, o relansare a jocului cu aproximativ același nume, apărut în luna mai a anului trecut. Originalul se numește doar Dragon's Dogma și se pare că ne-a scăpat printre degete atunci când a apărut. Ocupă două DVD-uri și s-a împotrivit din răstputeri instalării. Când mi s-a spus că Dragon's Dogma e un action-RPG hardcore de calibrul unui Dark Souls, n-am bănut că până și instalarea lui va fi o aventură de proporții epice și că va fi nevoie să schimb DVD-urile, iar mai apoi consola. N-am reușit să îl instalez pe Xbox-ul redacției (care în cazul lui Dragon's Dogma a făcut mai multe mofturi decât atunci când am încercat să-l conving să citească un vinil cu Benone Sinulescu) și am fost nevoit să apelez la bunvoiața lui KIMO, Care a săvârșit sacrificiul suprem și a pus la bătaie X360-ul personal înainte să schimb și job-ul. Slavă Domnului, după o serie de eforturi supraomenești, în timpul cărora am fost convins că X360-ul lui KIMO va exploda, și odată cu el și o venă care începuse să mi se umfle în gât, Dragon's Dogma a ajuns în fața ochilor mei critici. Desigur, ca să gustai din delicatesele introduse de Dark Arisen (vorbesc de o zonă nouă și un boss perfect potrivit pentru ce are jocul de oferit, adică Moarte cu M Mare), va trebui să așteți (sau să vă creșteți), activitate care vă va răpi cel puțin două weekend-uri) un personaj de nivel mare. Cât mai mare. Cineva a zis 20, eu aș mai adăuga vreo cinci sau zece niveluri, ca să stau liniștit. Bineînțeles că eu n-am avut

asta ceva, deci cred că veți citi cu o întârziere de un an review-ul lui Dragon's Dogma cel Curat.

#### Prototipul

Primul lucru observat a fost lipsa documentației. Jocul mi-a venit cu un manual de opt pagini, dintre care patru erau ocupate de EULA și alte mizerii pe care le citești doar dacă vrei să târâști distribuitorul prin tribunale. Sau dacă ești târât prin tribunale de către distribuitor. Am identificat și un manual pe disc, dar... mai bine nu. Noroc cu Internetul și cu o serie de fani binevoitori care au salvat o grămadă de arbori de la moarte sigură și pe producătorii/distribuitorii de la o chetlulă în plus. Serios. Înainte să vă apucați de treabă, n-ar strica să anunțați un ochi pe un FAQ. E plin Internetul de ele.

După un scurt tutorial care mi-a prezentat, pe scurt, schema de control, un mini-boss și vreo două, trei figuri de luptă cu spada, am intrat în păine. Adică în ecranul de configurare a personajului. Cu puțin efort, am reușit să-l recreez pe Lemmy. Am uitat de aluniță și, drept pedeapsă, am fost ucis de un dragon în primele cinci minute de

joc. Nu vă speriați, nu e chiar ATÂT de hardcore, ci așa începe povestea: un ingluș dragon chipeș primește o repartiție într-o comună uitată de lume, unde îl fură înima unui tânăr sătean idealist și dispăre cu ea în necunoscut. Săteanul, deziluzionat de lipsa de morală a elitei intelectuale care, în loc să pună umărul la muncile câmpului și la dezvoltarea pe termen lung a comunei, își smulge inima din piept și zboară cu ea la oraș, înșfăcă horâtă o spadă ruginită (care în cazul nostru se dovedește mai puternică decât un condei ruginit) și pornește într-o călătorie ieratică la capătul căreia li așteaptă Nivelul 200 și, probabil, un delicios garf de dragon. Amin. Doar că până la dragon te mănâncă goblinii. Și lupii. Și bandiții. Și Harpille. Și iepurii. Iar când ți-e lumea mai dragă și dușmanul mai rar, reușești cumva să caz de pe un acoperiș și să-ți nuplă gâtul. Mi s-a întâmplat.

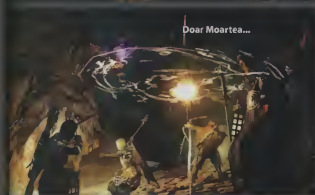
Moartea e un fenomen natural cu care va trebui să învâțați să trăiți, căci în Dragon's Dogma se moare. Des. Foarte des, mai ales dacă v-ați obișnuit cu nivelul de dificultate al RPG-urilor și ARPG-urilor Mileniului Trei. După două ore de jucat, am realizat cu stupefaccie că în cele o sută de ore de Skyrim (o plăcere inovată, dar nu mă pot abține să nu mai vânez din când în când un dragon într-o pădure





Un altfel de „tras de fiare“.

Și se făcu foc și pară!



Doar Moartea...



Dii, arătare! Dii!



Un iucefăr nu prea biând.

de mesteceni) am reușit să mă clăpătesc cu o serie de obiceiuri foarte proaste. Ce obiceiuri, vă întrebați? Păi genul de deprinderi pe care le poți căpăta într-un joc în care ucizi un dragon la nivelul 5. Dragon's Dogma m-a taxat cu fiecare ocazie. Dau doar două exemple, să știți și voi cu cine aveți de-a face. În primul rând există o fântână. În jurul fântânii, băteau cu câțiva cetățeni îngrijorați. Unul dintre ei mi-a făcut semnul universal al acestgiver-ului. Hai la tata să te jumulească de bani, XP și, probabil, o spadă fermecată +8 of DOOM! Ca un erou iubitor de oameni și de XP, plec urechea la plânsul moșneagului. Asta sigur vrea să cobor în fântână. Un companion (vă povestesc puțin mai jos despre tovarășii de drum, acum vă spun doar că nu puteți face sex cu el) îmi sopteste la ureche că, probabil, n-ar trebui să cobor ca berbecul în prima fântână întâlnită în cale. În mai puține cuvinte decât am folosit

eu. Replica lui a fost ceva, ceva mai simplă și mai la obiect: Ciolane, simt ceva nasol acolo jos. Eu, țânțos ca un cocoș de munte, îi dau cu flit. Știu că nu mă aude, Kimol! Dar ce poate fi nasol în zona de start? Pesemne o haită de gobolani posedăși sau, în cel mai rău caz, un gândac cât Paco, Cerberul de talie medie și cu un singur cap al lui Marius Ghinea. Și Ghinea are un singur cap, dar la el e normal. Ignorând faptul că n-aveam pe mine nimic altceva decât o jileacă ruptă de asistat social din Evul Mediu și o pereche de budigăi trei sferturi foarte populare la petrecerile în pijama organizate frecvent de spălătoresele florentine, cobor în fântână

ca-n beciul cu vin al lui tata, convins că singurul pericol e să fiu sedus și abandonat de un merlot de gase ani sau, Doamne ferește, de o tescovină insistență dacă a fugit Ciolan Senior cu merlotul. La sold purtam o ruginitură de sabie care nici măcar în zilele ei cele mai bune n-a reușit să feliere ceva mai consistent decât o ceapă degerată, iar pe spate un scut cum n-am văzut nici măcar la festivalul medieval (organizat ad-hoc la birtul local de doi beșivi care-aveau de împărțit un rachiu de zahăr ars și aproximativ cincizeci de centimești pătrați de pământ arabil) din Ropotestii de Sus. Fac câțiva pași, nimic. Încurajat, încep să alerg. Ajung la o bifurcație. Acolo, companionul nu se poate abține și îmi spune că, din nou, parcă simte ceva nasol la dreapta. Trăntesc o glumă proastă, îi spun lui Kimol printre rânjete să oprească GPS-ul că numai prostii zice și coteș la dreapta. Umezeală, întunec (căci de ce mama naibii ai căra o torță într-o hruță întunecată) și parcă mișc... TUMNESEULE, care era butonul de atac??? A. A. AAAAAAAA + A + A. Nasoooo! Y + Y + A. Y. DĂ CU HEAL, Propolis, 'ți-ar măciuca de răs sadf-Y'Y' //a/sa 'tu mă-tiții Linște și Game Over. Bun, deci mă întorc la fântână mai încolo. Hai să fac quest-ul principal. Cu un zămbet nu foarte sincer pe buze și cu

un cântec trist în suflet, că tocmai o încasasem rău de la niște varani magici, am lu-





## Equipment



Select an action with [L]

## Fighter

[Blink Strike/Burst Strike]

Defenses 567 ▶ 570

Magick Defenses 235 ▶ 238

Piercing Resistance 9% ▶ 10%

Striking Resistance 7% ▶ 8%

Elemental Resistance



Debilitation Resistance



## Artsen

R1 ▶

## Swordsman's Ring

▲ 0.24

Lvl

Equip

Give

Discard

△

□

○ Back

X Confirm

R / Zoom / Rotate



at-o la pas pe un drum de țară. Normal, după ceva explorare și câteva încălțări cu bandiți locali, puțin mai ușor de ucis decât Bruce Willis, am întâlnit o peșteră. Propolis, companionul meu magic, a simțit din nou ceva EEEEEVIII. Ca o vită ce sunt, tuși în peșteră! Game over din nou, moment în care am început să lău jocul în serios și să adopt atitudinea de Gothic 3, adică să fiu cu ochii în patru după mistreți și să fug mâncând pământul când văd unul. De asemenea, m-am gândit că n-ar fi rău să studiez puțin sistemul de luptă și să nu mai spammez A ca disperatul. Moment în care am descoperit un action RPG superb, complex și provocator din sânul cărărilor m-a smuls cu brutalitate Concediul.

## Matematică

Ca să evitați astfel de scenarii, va trebui să vă folosiți în tandem creierele, degetele și, în principal, instrumentele puse la dispoziție de Capcom. Adică un sistem interesant și flexibil de dezvoltare a personajului. La început, aveți la dispoziție trei vocații (un alt nume pentru clase) care descriu cele trei meserii de bază disponibile eroilor virtuali din cele mai vechi timpuri: Fighter,

Strider (arcsa/light melee) și Mag. Există două sisteme de leveling în Dragon's Dogma. Unul pentru atribute, HP și stamina, altul pentru vocații. La creșterea în nivel și se alocă automat, în funcție de vocație, câteva puncte la atribute, HP și stamina. Levelling-ul

vocației reprezintă contribuția ta la dezvoltarea armonioasă a personajului și constă în alegerea (și achiziționarea, că nu prea primești nimic gratis în Dragon's Dogma) skill-urilor personajului (printre care se numără vrăji, tehnici de atac, de apărare și așa mai departe). Acestea pot fi „cumpărate” cu Discipline Points, puncte pe care le primești când îndeplinești diverse sarcini și care vă ajută să avansați în vocația aleasă. Mai există și așa-numitele „Augments” (puteți echipa maximum șase) care vă oferă diverse bonusuri și, în general, cresc performanțele personajului. Revenind la vocații, dacă la început aveți la dispoziție doar trei, pe parcurs își vor mai face apariția încă trei vocații



avansate (care sacrifică defensivă pentru un boost al ofensivei), câte una pentru fiecare vocație de bază) și trei hibride, care combină avantajele celor de bază. Având în vedere că vocațiile pot fi schimbate, vă închipuiți numărul de build-uri și posibilitățile de personalizare ale personajului. O mare bilă albă la acest capitol. V-aș spune mai multe, dar nu prea am spațiu și nici nu sunt foarte sigur că am reușit să stăpânesc la perfecție arta creșterii personajului în Dragon's Dogma.

## În grădina lui Pion

Tot pentru a evita un deces prematur, va trebui să fiți atenți când vă selectați companionii. Aveți la dispoziție trei „sloturi” pentru companioni (denumiți Pawns, sau Myrmidons). Un Pawn primești din oficiu, îl „configurezi” la începutul jocului și îi poți „regia” Al-ul. El va crește în nivel, va câpăta abilități noi și, în general, îți va fi tovarăș de nădejde (dacă ai picat puținel personajul principal, va fi chiar mai de nădejde decât el) până la finalul aventurii. Restul de doi îi angajați în funcție de nevoi. Unde „nevoile” înseamnă, în general, un grup măricele de monștri sau un boss cât un dinozaur modificat genetic. Mai aveți, desigur, opțiunea de a angaja Pawn-ul altui jucător (dacă jucați online). Foarte interesant, dacă acel Pawn a întâlnit un anumit monstru sau boss, sigur va avea ceva de comentat în legătură cu slăbiciunile lui, informație care îți va fi de mare ajutor în confruntare. Căci, dacă nu ați fost atenți la povestioara mea de la începutul articolului, companionii sunt deosebit de vorbăreți, iar comentariile lor vă oferă informații prețioase despre monștri și nu numai.

## Yes, boss

Poate cele mai interesante creaturi din universul Dragon's Dogma sunt nămilele cu bara de HP de un kilometru, cunoscute în jargonul gamerilor drept „boji”. Când vine momentul să vă măsurați puterile cu un boss, jocul se transformă într-un veritabil Shadow of the Colossus, unde încheșturile crâncene dintre protagonist și un monstru care ocupa două, trei ecrane însemnau mai mult decât lovirea repetată a butonului A și câte-una dodge ocazional atunci când ai nevoie să înghiți o poțione. Și în Dragon's Dogma



Care mi-ai suflat în ceafă?



te poți cățăra pe ei, căutându-le punctele vulnerabile, îi înțepi ici, îi împungi colo, îi tai dincolo, îi sari la gât, îi încalceci bicepsul, îi gădili la subzori și așa parcă simți că te lupți cu un diavol împielit cât Tâmpa, nu cu un lup balonat.

Asemenea lui Dark Souls, un alt RPG (sau ARPG) având în vedere cantitatea de lupte) considerat extrem

de hardcore pentru anul 2012, Dragon's Dogma nu e pentru cei slabi de inger. Înăsa satisfacția de a da de pământ cu un turtor care te-a fugărit o jumătate de continent cu patru ore în urmă e inegalabilă... Dacă doriți ceva mai multă provocare în open world-ul vostru cel de toate zilele, mergeți pe mâna lui Dragon's Dogma cu încredere. ► **ciolan**



Helio, Satan!

# VERDICT

LEVEL

- Bona
- selectat de dezvoltatori a parvenit la
- explorarea, compozițional, discursivă
- quest-uri generice, de MMO

PE SCURT

Nu mai se pare un joc pe care să îl înțelegem o dată după o dată, pentru o dată încă de generația înainte. Care să fi mai avansată decât o dată dincolo. Are nevoie de timp să îți pui cu brațul, dar când se și-a intrat mai puțin e foarte greu să-l mai așezi de-așezat. E perfect pentru a te bucura din nou pentru un moment de timp.

9

Gen: **Productiv** **Bicibit**

Importanță: **On-Line**

ALTERNATIVA: DARK SOULS

Hardcore RPG, 2012

Epicness la puterea 2d20, dudes!

# BORDERLANDS 2

## TINY TINA'S ASSAULT ON DRAGON KEEP

**I**și mai aduce aminte cineva de Tiny Tina? Am auzit un „Pff, duuuh!”, deci suntem pe aceeași pagină. Borderlands 2 este un joc plin până la refuz cu personaje sărite de pe fix, dar Tiny Tina are ceva special, ceva memorabil. Desigur, exceptând vocea, jargonul și scandalul idiot izbucnit în jurul celei mai penibile acuzații de rasism din istoria acuzațiilor penibile (sic!), Tina are o reputație impecabilă: puștoaica este o expertă autodidactă în materie de explozibili periculoși, izbucnește în cele mai dulci leșii maniacale și manifestă un comportament socotat adorabil, care poate smulge oricând un zâmbet de pe fața unui sălbatic alienat mintal – de cele mai multe ori folosind un aruncător de grenade. După cum ați observat, nu obșnuim să risipim pagini prețioase din revistă pentru DLC-uri, dar Tiny Tina's Assault on Dragon Keep este altă mâncare de pește pandorian radioactiv, încadrându-se mai degrabă în categoria „Old School Expansion

Pack”. Cu o campanie mai lungă decât toate COD-urile ultimilor ani puse cap la cap, cel de-al patrulea capitol descărcabil din Season Pass a reușit să mă ținulască în fața monitorului mai ceva ca un joc de sine stătător. Acestea fiind spuse, înțelegeți de ce TTAoDK merită propriul review badass? Pentru binele vostru, shotgun-ul meu Torgue speră că da.

### Fantasy Big Badda Boom

Au fost odată ca niciodată, când poplul făcea banduliere și răchita mitraliere, trei Vault Hunters plictisiți și o puștoaică socotită cu foarte mult timp liber. Zilele de pe Pandora erau lungi, toride și al dracului de plictisitoare atunci când nu aveau ce împușca, dar eroii noștri știau că nimic nu alungă stărlile anostre mai repede ca o partidă de Bunkers and Badasses. Pentru cel obișnuitul cu zarurile bizare și roll-urile de inițiativă, o analogie mai

Pentru că două arme sunt mai bune decât una.

Un schelet aflat în căutarea sufletului pierdut...

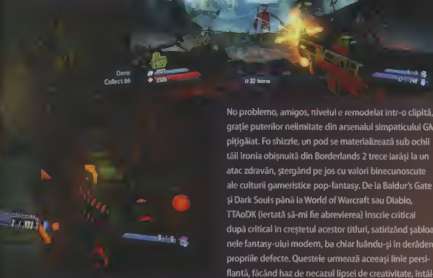
Lost Souls  
Light first bonfire with fire damage: ☐



apropiată de realitatea noastră ar fi clasicul Dungeons & Dragons (sau, de ce nu, Chivalry & Sorcery). În orice caz, cu Tiny Tina în rol de Game Master, aventura capătă proporții epice mai repede decât ai putea zice „Sfinte răcitori din burtă de Gabeni”. La drept vorbind, nici nu se putea altfel, din moment ce toată povestea se desfășoară într-un tărâm fantasy bântuit de nemorți, dragoni, vrăjitori malefici, loot ninjas, paladini și orci. Toate clișeele RPG-istice se întâlnesc pe plaiurile vesnic cell-shaded ale unui singur univers

parodie, o lume unde puzzle-urile complicate sunt mai ușor de pomicit decât de rezolvat. Feiul în care jocul te așază în cămele pionului „manevrat” pe tablă de zarurile 1d12 și deciziile „Jucătorilor” este fenomenal, cu precădere momentele transformării mediului în funcție de narațiunea Tinei. O sârtitură imposibilă blochează calea?

nite în mai toate MMORPG-urile prezentului. Șiții bine la ce mă refer, fiindcă nu de puține ori suntem trimiși cu sictră la adunat opt morcovi pentru o sabie albastră ori într-un quest stupid de escortă. Chiar și așa, câte alte jocuri te recompensează cu o armă denumită Miss Moxai's Crit, descrisă ca fiind, citez, „Slippery when wet”? Borderlands 2 merită oricum butonul în exces, din scoarță în scoarță, dar Tiny Tina's Assault on Dragon Keep ridică ștacheta la un nivel hiperbolic, grozav, delicios, superior oricărui alt DLC scos vreodată pe piață, în toată istoria speciei noastre – nivelul pentru care m-aș lăsa oricând muls de 9,99€. De ce? Pentru că multe, multe arme noi și pac-pac fantasy la puterea 2d20. ▶ **Aidan**



## VERDICT LEVEL

- ▶ acesta găsea de învin, conflictul suficient pentru un DLC
- ▶ TINY TINA RULZ!
- ▶ mare epic, amănunțit & bun
- ▶ m-a făcut să vorbesc ca Tina de-a zile

**PE SCURT**  
Similare lui Borderlands, Borderlands 2 este un joc de acțiune RPG în primul rând, dar cu o poveste fantastică și o atmosferă de joc fantastică. Este un joc de acțiune RPG în primul rând, dar cu o poveste fantastică și o atmosferă de joc fantastică.

Regizor	Productor	Distribuitor
Greg Friesinger	Gearbox Software	2K Games

**CERINȚE MINIME** Procesor: Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+ Memorie: 2 GB

**ALTERNATIVA** CUPĂRIREA UNUI SET DE D&D O RĂDĂ  
Nu vine singură alternativă suficient de bună la distracția oferită de Tiny Tina's Assault on Dragon Keep.



# THE WALKING DEAD

## 400 DAYS

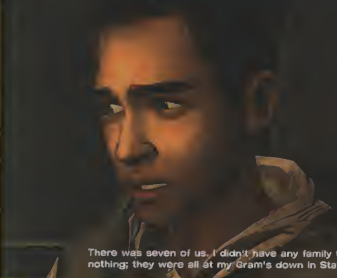
### Scurt interludiu cu moroi

**T**he Walking Dead a fost ales în Level drept cel mai bun joc de aventură al anului trecut. Iar asta deși în respectul interval calendaristic au existat alte titluri recenzate de noi care au primit note mai mari. Importante în acest caz erau însă impactul și influența manifestate asupra genului, angajat într-o recuperare spectaculoasă de capital. Iar TWD a revitalizat și dezvoltat câteva direcții interesante, cum ar fi personajele multi-fațetate, relații puternice și credibile între ele sau poveste matură. Pe de altă parte, nu totul a fost lapte și miere, în așa fel încât îmi exprimam speranța că prestigiul acestui titlu, altfel de incontestabilă valoare, să nu conducă la o emulație excesivă în copierea rețetei ad litteram. La o adică, mi-au plăcut primele două Call of Duty; dar după aceea totul s-a transformat într-o degenerescență sinistrală.

Ca o dovadă în plus a succesului de casă, Telltale s-a grăbit să anunțe al doilea sezon, mișcare înghețată pe termen nedeterminat în cazul altor serii, care pare să n-au performat corespunzător (vezi Monkey Island și Back in the Future). 400 Days e un DLC care trebuie să asigure translația dinspre girul peripețiilor lui Clementine și Lee – protagoniști absoluți ai primului sezon – înspre o galerie complet nouă de personaje și conflicte. Nu vom putea trage concluzii categorice despre produsul final din acest interludiu, dar putem măcar încerca să discernem unele indicii despre maniera în care producătorul a înțeles să remedieze punctele nevralgice și să le rafineze pe cele forte.

Ce devine clar din primele minute de joc este că se va păstra aceeași osatură de gameplay bazată pe QTE și arbore de replici și alegeri. Era intuitibil: nu numai că n-a existat timpul necesar elaborării unor premize de gameplay spectaculos de diferite, dar Telltale nu avea nici interesul de a modifica substanțial ceea ce publicul a pătut să deguste cu voluptate. Stilul de joc tradițional, în






There was seven of us. I didn't have any family there or nothing; they were all at my Gram's down in Statesboro.


care puzzle-urile se rezolvă prin adunarea și manipu-  
larea obiectelor, tindea spre zero și înainte, dar acest  
dic e încununarea în materie. Într-adevăr, scopul lui  
e de a transmite câteva informații esențiale despre  
noii actori, deci unui aproape exclusiv narativ. Dar  
din ce am văzut mi-e greu să cred că s-au făcut pași  
esențiali în direcția unui gameplay mai consistent –  
inventarul e compus din maximum două obiecte, nu  
există posibilitatea de a le combina, puzzle-urile  
sunt simpliste. E păcat, fiindcă aici jocul putea câști-  
ga mult în echilibru, oferind o contra-pondere ele-  
mentului epic dens.

Din nou, am fost un pic neplăcut surprins să  
constat că lipsesc o serie de îmbunătățiri deloc dificil  
de întreprins, dar care ar fi fost de maxim efect. Nu  
pot fi sărite dialogurile (sau sunt eu atât de incom-  
petent încât nu m-am prins cum), ceea ce este cel  
puțin ciudat într-un titlu care se pretează rejucabili-  
tății. Nivelul de interpretare vocală și montajul pro-  
fesionist te pot face să urmărești aceleași secvențe  
de două-trei ori fără să clichezi plictisit, dar este to-  
tuși un risc ce putea fi atât de ușor eliminat și o func-  
ționalitate de la sine înțelegea în lumea adventure.  
Aș fi fost deosebit de recunoscător dacă am fi avut  
parte de mai multă interacțiune cu mediul înconju-  
rător, chit că și numai verbală. Înțeleg că aici e vorba  
despre costurile vocilor, dar nu consider indecentă  
posibilitatea de a examina obiecte de decor mai  
frecvent decât din an în pagină.

Bun, avem la dispoziție cinci personaje; fiecare



are alocat un episod separat, menit să ne împărță-  
șească una dintre aventurile sale înainte ca destinele  
lor să se întâlnească. Fiecare secvență conține un  
singur moment de cumpănă (care va avea consecin-  
țe majore în materia epică) și alte câteva alegeri cir-  
cumstanțiale de mai mic impact narativ. Relevanța  
acestora din urmă se cam pierde din moment ce nu  
sesizezi nicio schimbare imediată nici în țesătura po-  
veștii, nici în atitudinea celor din jur. Atunci când am  
parcurs TWD dintr-o bucată n-am resimțit această  
aparentă lipsă de reacțiune, această trunchiere exce-  
sivă. 400 Days poate părea că nu-ți investește alege-  
rile cu suficientă greutate, dar să sperăm că e vorba  
doar de un neajuns strict inerent parcurgerii în for-  
mat episodic și nimic mai mult.



If this ever happens again, it'll be one of you pulling that  
trigger.

## Shoot Looters

E prea devreme ca să ne dăm seama dacă nolle fețe pot egala sau chiar depăși cuplul Lee-Clem în inimile publicului, dar nu mă feresc să declar că prima impresie e pozitivă. Fiecare felie de viață se poate mândri cu un aer de autenticitate destul de rar întâlnit în gaming, iar cel mai impresionant este sentimentul că aceste scurte momente care ne sunt împărtășite sunt doar o buclăică a unei istorii mai mari și mai bogate, că personajele au un trecut care de-abia așteaptă să ne fie dezvăluit și un viitor care depinde în mod real de noi. Suntem profesioniști duși de nas prin indicii și aluzii la motivațiile și experiențele lor anterioare, iar felul non-cronologic în care poți aborda episoadele disparte contribuie de minune la o imagine compozită, complexă, livrată cu stil și pricepere.

De altfel, pare evident că Telltale și-a propus să meargă mai departe în această privință: rețeaua epică pare și mai copioasă de data aceasta, cu ramificații și intercalări ale firelor poveștii mult mai ambițioase (aici de-abia se ating, aici se întâlnesc de-a binelea, aici se despart iar), apelând la tehnici de „storytelling” care sunt evitate sau prost implementate de majoritatea producătorilor. În cazul de față, regia din spatele 400 Days e la fel de bună ca în TWD: suspansul se construiește printr-o adevărată progresie, elementele surpriză nu sunt stupid-previzibile, planurile spațiale și temporale sunt alternate și juxtapuse fără să genereze confuzie,

dramatismul e bine dozat ș.a.m.d.

Ba aș spune că provocările la care va trebui să răspundă sunt peste tăcheta impusă în precedentul sezon. De exemplu, nu toate personajele vor răspunde la apelul de final – mai multe piste vor rămâne, deci, neexplorate; grupul se va scinda în două, iar fiecare posibilă agregare de personaje va trebui gestionată printr-o înfiorătoare narativă distinctă. Mai apoi, fiecare personaj va fi făcut mai devreme alegerea dintre a) și b), conducând inevitabil la o altă desfășurare a lucrurilor. Arborele posibilităților pare mult mai stufos decât în predecesor, iar asta înseamnă un volum de muncă imens, o planificare și o coordonare de ceaș elvețiană a tuturor făgașelor pe care jucătorul poate intra.

Tehnic vorbind, nu s-au schimbat prea multe. Menționam undeva mai sus că vocile sunt foarte bune, iar partea de sunet pare să fie în regulă. N-am remarcat rețușuri grafice vâdite, astfel încât, vizual vorbind, jocul pare un pic prăfuit. Gândindu-mă la ceea ce interesează în general comunitatea de aventurieri, n-aș spune că

succesul seriei va avea de suferit de pe urma aspectului grafic o țărâcă mai demodată. Mimica personajelor, ca mijloc important de caracterizare, a rămas destul de expresivă, deși mi s-a părut că registrul s-a îngustat oarecum; e drept că vorbim despre o durată de joc de circa o oră pentru o singură parcurgere.

Acum, nu sunt un expert în materie de dic-uri, dar mi se pare totuși cam puțin. Tocmai de aceea îmi vine greu să notez 400 Days, pentru că nu-l consider mai mult decât o succintă avanpremieră, un teaser puțin mai elaborat, un aperitiv haut-cuisine care-și propune să-ți instige papilele gustative, în niciun caz să te ghilțuască. E un debut excelent pentru noul sezon, dar anvergura lui e prea restrânsă ca să-l pot judeca după grila evaluatoare standard. Cu ce ne poate el ajuta, într-adevăr, este dischemerea direcției de dezvoltare: fără să cad în păcatul unei prea mari siguranțe de sine, mi se pare evident că Telltale a ales să se axeze unilateral pe o dimensiune narativă și mai complexă în detrimentul diversificării mijloacelor de gameplay. Cred că e o mișcare câștigătoare pentru moment – pentru că își știu bine meseria, pentru că par să investească în polivalență fără să-și depășească propriile aptitudini și limite, pentru că, în continuare, calitatea narativă este la cote dintre cele mai înalte. Un eventual al treilea sezon va trebui să aducă și inovații de altă natură, dar deocamdată partea narativă rămâne un stimul suficient de puternic. ➤ **Radu Sorop**

No. I can't see a damned thing out her

## VERDICT LEVEL



- ▶ premisele atractive pentru personajele și povestea
- ▶ tabloul narativ compozitat în secvențe bune
- ▶ acțiunile plausibile ca și în realitate
- ▶ gameplay strălucitor în continuare

### PE SCURT

400 Days este o poveste în-o clipă bine în armonie cu acțiunile care o însoțesc: o poveste care te ține în atenție și care te face să vrei să vezi ce se va întâmpla în continuare. Este o poveste care te ține în atenție și care te face să vrei să vezi ce se va întâmpla în continuare.

7.5

Scris de Producător Distribuit de

### CERINTE MINIME

Windows 7 | MacOS | Linux

### ALTERNATIVA THE WALKING DEAD

Un joc mai vechi, dar care are o poveste mai bună, în comparație cu 400 Days. Este o poveste care te ține în atenție și care te face să vrei să vezi ce se va întâmpla în continuare.

Okay, how about... well, never mind. I prolly oughta stop bugging you with stupid hypotheticals.

# Apariții cu tematică foto în COLECȚIA **CHIP** KOMPAKT

**EDITIE LIMITATĂ**



## FOTOGRAFIA WILDLIFE

Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare având ca subiect natura sălbatică.



## FOTOGRAFIA DIGITALĂ

O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere aliate pe sporadică, pentru a fi orice la îndemână.



## FOTOGRAFIA DE SPORT

Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnici de imortalizare a evenimentelor sportive.



## FOTOGRAFIA DE PEISAJ

O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



## FOTOGRAFIA DE CALĂTORIE

Această carte este un ghid util pentru cel care dorește să îmbine călătoria și tehnica într-întregime creativă.



## FOTOGRAFIA DE NATURĂ

Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniul peisaj, macro, wildlife.



## FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiilor monocrome.



## CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO

Ghidul vă ajută să perfecționați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și tehnici de imagine ușor de aplicat.



## FOTOGRAFIA DE PORȚRET

Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în liber.



## 10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMANIA

Mihai Moceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zonele pitorești ale României.



## 250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Această carte cuprinde peste 150 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru care utilizați Photoshop și Elements.



## FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICA SI COMPOZITIA

Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



## PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și ajustării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



## 500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrăți în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o ponați pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!!

**Aplicații gratuite:** Barcode, ScanLife—iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark—Android; ScanLife, Barcode, QR Code Scanner Pro—BlackBerry; QR Reader, BeeTags, NewsReader—Windows Phone 7; Upcode—Symbian

**NOTĂ:** Prețurile din oferta sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos





# MotoGP™ 13

## Il Re Su Due Ruote

**V**-ați putea întreba, cu o sprânceană ridicată, de ce am preferat limba Italiană pentru subtitlul acestui review. Nu vă temeți, nu vă speriați, nu ridicați prea tare din zisa sprânceană, căci există o explicație rațională: Milestone – studioul milanez aflat în spatele francizelor Superbike și WRC FIA World Rally – întruclipează, prin intermediul ultimului lor omagiu ludic adus sportului rege pe două roți, tocmai esența pasiunii peninsularilor pentru viteză și spectacol. Nu multe alte popoare venerază motocicletă sau motociclismul atât de intens pe cât o fac prietenii noștri iubitori de pizza, așa că am decis să îmi exprim respectul sincer – folosindu-mă de armonia limbii lui Alighieri –, mai înainte de a pune MotoGP 13 sub lupa recenziei. Procesul de documentare anterior redactării review-ului a fost o aventură în sine, fiindcă îmi lipseau până și cunoștințele elementare despre disciplina MotoGP. Deși iubesc cursele auto, „motoarele” reprezentau un mister exotic, pe care simțeam musai nevoia să îl decodific. În plus, tot eu l-am făcut capul calendar lui Kimo cu mirolălele mele isterice asupra necesității prezenței jocului în paginile revistei. Așadar, mi-am asumat răspunderea unei analize obiective, de bună voie și nesilit de nimeni. O, și nici măcar nu am cască...

### Italiană știm. E timpul pentru fizică

După ce am inhalat gaze de echipament la Red Bull Romaniacs, periplul meu în lumea motociclismului com-

petitiv s-a rezumat la urmăirea unor înregistrări de curse din campionatul MotoGP, apoi la familiarizarea cu regulile competiției, cu palmaresul unor piloți importanți și parametrii motoarelor diferiților constructori. Ce-l drept, am avut noroc cu o colecție veche de reviste în Sella, din care am deprins importanța și semnificația unor elemente tehnice. Sunt extrem de meticulos – unii ar spune „aspie” – când tratez un racing game, însă entuziasmul ma-

nifestat provine dintr-o dragoste necondiționată pentru tot ce înghite petrol și ajunge apoi pe monitoarele noastre. Din punctul de vedere al realizării tehnice, MotoGP 13 poate părea dezamăgitor. Jocul nu beneficiază de un motor grafic avansat, aspectul general alîndu-se undeva la nivelul anului 2007, dar simulatorsle hardcore nu au fost niciodată delicii eye candy, ci bastioane ale realismului secționat în porțiuni minuoase, acoperite cu o





Rider personalizat, design propriu.



The style made famous by Marc Márquez. The rider's whole body is held outside the turning, giving the impression of almost hanging off the bike.



Name	Aidan
Surname	Ovidiu
Nickname	Aidan
Abbreviation	Aid
Age	23
Riding Style	Body Out

perdea de pixeli colorați – axiomă demonstrată de Marius cu fiecare articol dedicat sim-urilor. În spatele deconurilor colțușe se ascunde un engine fizic complex, pe „umerii” cărora apasă o sarcină dificilă, mai precis reproducerea corectă a efectelor interacțiunii tuturor elementelor de bază simulate: a) relația dintre suprafața circuitului și pneuri; b) inerția, masa și echilibrul motocicletelor într-un sistem tridimensional de axe carteziene și c) poziția pilotului. Cu toate asistările activate, MotoGP 13 transmite feeling-ul unui arcade banal, accesibil oricui, crema jocului lăsându-se gustată numai după ce motocicletă îi este permisă o exprimare neîngădită, crudă și hazardată. De asemenea, cele două frâne pot fi acționate individual sau în tandem, în funcție de setările gradului de realism. Chiar și așa, căzuțurile sunt la ordinea zilei, damage-ul afectând simțitor comportamentul bolidului pe două roți – din nefericire, nu și vizual. Am petrecut ore bune antrenându-mă în modul Time Attack, încercând diferite unghiuri de abordare ale virajelor și poziții de condus, până când finalizarea unei curse a devenit posibilă. Între motocicletă și rider există o simbioză specială, înțelegând perfect de Milestone. Mișcările pilotului sunt transmise roților prin suspensie, corpul acestuia acționând asemenea unei contragreutăți la intrarea sau ieșirea din curbe, ori că o frână aerodinamică. Coordonarea manuală este disponibilă, dar am preferat trecerea managementului poziției de condus în grija jocului, căci bestia de 250 cai putere necesită oricum o doză suficientă de atenție la peste 320 km/h. Folosind doar tastatura, controlul fin devine cvasi-imposibil, soluția constând și de această dată într-un controller cu două thumb stick-uri. După cel puțin două ore de exercițiu și concentrare, MotoGP 13 își lasă garda jos, dezvăluind o

parte din secretele cavalcadelor motorizate. Mai departe, totul ține de voință și dibăcie.

## Cercul Mare, pe motoare

MotoGP 13 introduce cea mai diversificată gamă de moduri single din serie, grație unei licențe complete, achiziționate de Milestone odată cu titlul aflat până nu de mult în ograda Capcom. Modul Carieră include grupele Moto3, Moto2, respectiv MotoGP, alături de toți constructorii și piloții prezenți în aceste campionate. Parcurgerea unei cariere de rider profesionist, în ordinea evoluției naturale, oferă o fărâmiță spectaculoasă din viața unui debutant dornic de succes total. Oarecum,



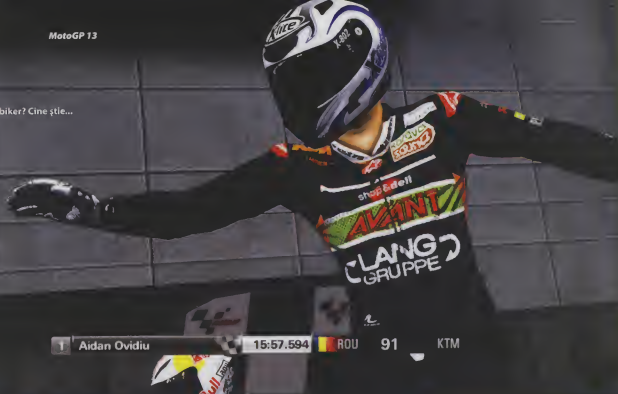
Grupa Moto3 servește drept tutorial, motocicletele având o capacitate cilindrică limitată la 250 cc și aproximativ 50 cp. Înainte de a alege pentru o echipă din postura de pilot oficial, o serie de curse wildcard oferă un tur de forță pe câteva circuite importante. Treapta intermediară dintre grupa mică și cea a legendelor este Moto2, cu limitări fixate la motoarele Honda de 600 cc și cel mult 140 cp. Însă regii celor două roți își poartă războaiele călare pe prototipuri cu motoare de până la 250 cp, ușoare ca un fulg și nărușe precum un armăsar neîmblănzit. În campionatul MotoGP, oponenții sunt reprezentati, printre alții, de Valentino Rossi, Dani Pedrosa sau Jorge Lorenzo. O competiție dură înseamnă condiții dure, așa că simularea la sângeră încă de la prima cursă sfârșește, de cele mai multe ori, sub forma unui dezastru. Tehnica pașilor mărunți funcționează de minune, modulele Time Attack, Championship sau Grand Prix fiind metode excelente de acomodare cu cerințele dure din carieră. MotoGP 13 include, pentru prima dată, o cameră fixată în interiorul căștii (helmet cam), accesul în Parc Ferme și un meniu integrat cu stil în zona boxelor. Configurarea motocicletelor în funcție de condițiile meteo și cerințele specifice fiecărui circuit se realizează ușor, printr-o interfață dedicată, deși o planificare atentă a strategiei de cursă nu trebuie niciodată disconsiderată. Asfaltul umed reprezintă un dușman de moarte al tracțiunii, provocând derapaje neprevăzute ori coliziuni brutale. Din acest punct de vedere, italienii de la Milestone au făcut o treabă fantastică, reproducând în detaliu (din nou, doar fizic, nu și estetic) suprafața circuitelor oficiale. O tură pe zburdalnicul Citi of the Americas sau uber-tehnicul Twin Ring Motegi injectează adrenalină pură în



Și uite așa aflăm dacă pielea moale de căprioară rezistă la contactul cu asfaltul dur.



Surfer sau biker? Cine știe...



1 Aidan Ovidiu 15:57.594 ROU 91 KTM



Grafică cel mult... mediocră.



sizem, cu o viteză amețitoare. Producătorii au găsit necesară implementarea unei mecanici de leveling, bazată pe sfintele puncte XP – acumulate numai la finalul curselor, în funcție de rezultatele obținute. Fiecare nivel crescut deblochează noi piloți oficiali, circuite, echipe sau conținut media. Ei bine, prin „conținut media” înțeleg clipuri video editate în super slo-mo și fotografii ale unor momente faimoase din campionatele mondiale de motociclism viteză. M-am distrat copios urmărind secvențele pline de accidente, reacțiile piloților oscilând între hilar și dramatic. Cadrele prezentate sunt pur și simplu epice, mai ales atunci când o muzică antrenantă, cu ritmuri pulsante, însoțește deliciul vizual.

## Vruuuuuuum, vruuuuum, poc!

Și totuși, MotoGP13 are parte de câteva meche. În primul rând, diferența dintre calitatea randării grafice de care se bucură motocicleta și cea a circuitelor duce la senzația unei juxtapuneri de imagini, aparent împrumutate din medii diferite – cauciucurile par suspendate în levitație, la câțiva centimetri deasupra asfaltului. Nici capitolul sunet nu se ridică la nivelul impus de simularea fizicii, zgomotul infundat al motoarelor – ori neconcordanța supărătoare dintre ce se aude la trecerea peste

bordurile virajelor și vibrația ce ar trebui percepută – reducând din impresia de realism. Milestone putea lucra ceva mai mult la partea sonoră, însă aceste minusuri nu afectează drastic plăcerea jocului. O altă problemă relativ serioasă este modul multiplayer. Din păcate, serverele sunt foarte slab populate, iar jucătorii nimeriți în lobby din curiozitate au o rată mare de abandon la jumătatea cursei. Noroc cu prezența bătrânului split-screen, o sursă inepuizabilă de amuzament în compania

unui tovarăș pasionat de motociclismul virtual. Per ansamblu, MotoGP 13 este un racing game solid, bogat în stil, lezard pe alocuri de mici probleme tehnice și lipsuri minore. Chiar și așa, producătorii au făcut o treabă suficient de bună pentru a mai domoli din setea de celebritate a maniacilor jurați în serviciul Regelui pe Două Roți.

PS: Acest review a fost realizat folosind o versiune completă a jocului, incluzând cele două DLC-uri gratuite, disponibile pe pagina Milestone. ▶ **Aidan**

## VERDICT LEVEL



- similitudine fizică solidă
- interpretare spectaculoasă a lumii motociclismului
- grafică îmbălbănită, sunet mediocr
- multiplayer sub standard

### PE SCURT

MotoGP 13 este un simulator solid, suficient de bun la început să-ți fiină jucătorii răpiți de manevre pe durata marilor Curves.

7.5

Seri Producător Distribuitor  
Milestone Milestone Online

### CERINTE MINIME

Procesor: Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+ / Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+

### ALTERNATIVA MOTOGP 2

MotoGP 2 este un simulator punctat de realism și în funcție de care sunt indicate toate caracteristicile jocului și de designul motocicletei.

Apariții în COLECȚIA

**CHIP**  
KOMPAKT

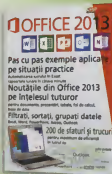
EDIȚIE LIMITATĂ



**TEHNICI DE DESIGN HTML**  
În cuprinsul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologiile însoțite, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



**GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID**  
Mai cum puteți folosi la maximum puterea Android.



**OFFICE 2013**  
Noia suită de birou lansată de Microsoft a fost re gândită în detaliu. Alături cu o obiectiv mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



**WEBSITE CU JOOMLA! 2.5**  
Învață conceptele de bază ale unei populare sisteme de gestionare a conținutului.



**WINDOWS 8**  
Tot ce trebuie să știți despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



**CSS - TEHNICI ESENȚIALE**  
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



**PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE**  
Stăruți, trucați și tehnici ale acestor versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designul web.



**TEHNICI DE WEB DESIGN**  
Învață și aplica cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



**LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING**  
Stăruți și trucați pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.



**EXCEL 2010**  
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



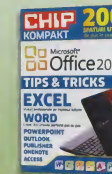
**FANTASY ART**  
În ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui amator de artă care dorește să învețe să crească personaje și personaje fantastice!



**INVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN**  
Veți descoperi ghiduri profesionale de folosire a unelelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



**HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI**  
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



**OFFICE 2010**  
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



**PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV**  
Ghidul deosebit de prețios vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întreți în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o poziționați pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

**Aplicații gratuite:** NeonReader, Barcode, ScanLife - iPhone, Barcode Scanner, ShopSunny, ScanLife, QuickMark - Android, ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry, QR Reader, BeeTagg, NeonReader - Windows Phone 7, Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos



Din piatră seacă

## THE SWAPPER

**C**oncurența pe piața puzzle-platformer este destul de acerbă: nu mai e suficientă o idee ieșită din tipare sau valori de producție care să depășească de-ochioapă amatorismul. Am avut câteva exemple în ultimii ani de titluri care monetizau doar una dintre ele și care-au dispărut cu repeziciune în marea masă a dezinteresului general. Nu, e nevoie și de un concept atrăgător, și de câteva schepsisuri epice, și de game-design îngrijit, și de gameplay consistent, și, poate, de încă un „ceva” ca un joc din acest gen să-ți mai fure ochii și mintea. Oh, iar chiar despre asta este vorba în *The Swapper*, he-he!...

Cadrul narativ se va dovedi destul de familiar celor care-și iau regulat porția de science fiction. *The Swapper* fructifică motivul unui avânt spațial relativ izolat de grosul societății, în care protagonistul/ții trebuie să facă față depărtării fizice, alienării spirituale, dar și provocărilor dintre cele mai neașteptate ale supraviețuirii în spațiu. Tema a făcut subiectul unor creații de primă mână în literatură și cinematografie și mi se pare superfluu să mai numesc aceste surse de inspirație; nici jocurile n-au ocolit fantezia înstrăinării galactice (vezi *Dead Space* sau *The Dig*).

Veți recunoaște, deci, că postura de a descălăși Țelei unei extincții la scară largă într-o stație de cercetare inde-

părtată — cu aferențele dișee ale prezenței extraterestre bizare, experimentelor dubioase și tehnologiei ultra-sofisticată — este pe cât de intrigantă conceptual, pe atât de tocită în practică. Dar producătorul a ales o cale directă și elegantă pentru a culege roadele acestui germen — confruntă (și confundă) cele două limite extreme ale cunoașterii (acele „last frontiers”), și anume spațiul cosmic (unde poți merge mai departe decât atât?) și mintea omenească (ce poți cuprinde mai presus de ea?). Și o face dezinvolt, neferindu-se să spună lucrurilor pe nume într-un stil sobru și punctual, căruia nu îi lipsește însă poezia.

Baletul filozofic care se iscă în jurul conceptelor de identitate, conștiință și suflet e unul reținut și de bun gust, evitându-se tapajul excesiv atât în direcția metafizică, dar și în cea realist-titlantică. De altfel, nu există replici sau momente narative ornamentale, fiecare element având o greutate specifică în chimia de ansamblu. Lipsește, de asemenea, un antagonist în sensul tradițional, scenele de luptă sau accentele horror. Lianji din *The Swapper* sunt de o natură mai subtilă, îngemănând interogații picant-filozofice cu spaima ancestrală a vidului care ne înconjoară și cu melancolia infinită a stelelor reci. Un strop de peripatetism spațial...

Nu e cazul, bineînțeles, să ne așteptăm ca la sfârșitul jocului să fi descoperit sensul vieții; scopul este fix

acela de a ridica fulgurant câteva întrebări simple și robuste, iar asta îi reușește. Iarăși, nu vă grăbiți să protestați — am fost puțin vag și am schițat povestea în termeni foarte generali; dar am făcut-o intenționat, pentru că atmosfera nu se pretează „explicațiilor”, iar demontarea intrigii (care nu este extrem de ramificată) le-ar răpi tocmai ce le e mai de preț exploratorilor virgini. Mai spun doar că m-au surprins foarte plăcut conceptul și realizarea „inamicilor” și că nu m-a deranjat liniaritatea firului epic, care evită serii de răsturnări de situație extra-mega-ultra-colosale, ca și verdictele morale ridicole.

Ajunși în punctul acesta, poate vă întrebați ce înseamnă mai exact titlul jocului. Ei bine, e vorba despre dispozițiul pe care-l are în dotare personajul nostru și care îi permite nu numai să se cloneze instantaneu (în număr de până la patru exemplare), dar și să-și transfere conștiința unică în oricare dintre aceste corpuri. În rest, celelalte copii vor limita acțiunile și traseul acestui „cap”, sărind, alergând sau manipulând obiectele la unison cu acesta. Procesul de plasare în spațiu a clonelor și de transfer a personalității între ele e deosebit de firesc implementat, și cei mai neîndemânatici jucători trebuind să se descurse fluierând cu acest sistem; în plus, conferi o asemenea zveltețe întregii desfășurări a acțiunii, încât navigatul nivelurilor devine o plăcere în sine, iar contro-

lui imprecis nu va fi niciodată motiv de frustrare.

În principiu, jocul alternează destul de abil exploarea cu rezolvarea de puzzle-uri, deși mi-aș fi dorit ca prima parte să ocupe un rol mai semnificativ având în vedere bogăția atmosferică pe care o degajă decorul. Din nou, puzzle-urile sunt oarecum decupate de partea exploratorie, majoritatea având loc în îndrume speciale din care trebuie adunate „orbs”, utile pentru deblocarea pe mai departe a accesului în alte zone. Mi-ar fi plăcut ca plasarea lor să fie mai puțin schematică, să avem parte de o împletire organică între ele și traseul personajului, ceva în genul simbolizării half-life-iene de gameplay și poveste. The Swapper e mai evoluat comparativ cu rețeta reluată de mai toate titlurile de gen. Iar aceste chichițe nu au, cu siguranță, darul de a-ți strica buna-dispoziție. Dar le menționez totmai pentru că în ele stă diferența dintre un joc bun și o capodoperă; dintre un simplu pas înainte și un salt revoluționar.

Pentru a ne complica viața, camerele de puzzle-uri vor fi înundate de aerul disco al unor șuvoaie de lumină colorate strident. Lumina roșie permite donarea, dar nu și transferul, cea albastră exact inversul, iar violaceul le exclude pe amândouă. În afara câtorva instanțe de manipulare a gravitației și de banalele cutii, butoane și lifuri, combinația fasciculelor de lumină va fi instrumentul de bază al organizării și varietății puzzle-urilor. Și trebuie să recunosc că s-a făcut o treabă minunată cu ceea ce ai putea crede o penurie de mijloace. Aproape niciodată nu vei fi agasat de dificultate, fără a putea deceta jocul ușor; de multe ori rezolvările vor fi dintre cele mai logice și mai aparent evidente, dar nu vei simți asta decât după ce le-ai găsit ac de cojoc; fără să poți face caz de complexitate. The Swapper se dovedește provocator și distractiv pentru aproape orice tip de jucător.

Partea tehnică este una dintre acele păsări rare care se numesc eficiență lirică. Vă recunosc că nu mi-am dat seama că lumea jocului se bazează integral pe mo-

dele din lut și alte materiale perisabile, amănunt pe care l-am aflat de-abia dintr-un interviu cu Olli Harjola, omul din spatele întregului concept. Ideea în sine nu reprezintă o premieră (vezi The Neverhood sau The Dream Machine), dar combinația de lucru manual și post-procesare digitală conferă stilului grafic o notă extrem de personală. Impresia de tangibilitate a volumelor fiind cu siguranță diferită de modelarea 3D stat. Mai apoi, culorile saturate, spectaculosul epileptic al zonelor de puzzle, clareoscurele și dizolvarea formelor în mișcare, liniile arhitecturale când minimalist-funcționale, când butucănos-palpabile sau naturalo-involute, în funcție de specificul locației și alte câteva mici surprize, compun un tablou vizual efectiv unic.

Dacă această parte este în excelent consens cu cea atmosferică și narativă (ba chiar le e promotor serios), nici cea audio nu rămâne în urmă. Sintetizatorul și notele de pian dau glas întregului strigăt mut al sferelor, fără

a părăsi vreodată fundalul discret; ba chiar ne îngăduie suficiente momente de respiro, astfel încât sentimentul de izolare și de nefiresc ce domină la bordul uriașei stații să se poată adăpa din plin și din fântâna tăcerii. În rest, mi-au plăcut vocile cu timbru nuanțat și interpretările profesionale.

Am avut, deci, pe bancul de probă un candidat care-a supraviețuit cu brio diseccției scrupuloase a colecționarului critic alcătuit din mine și celelalte euri ale mele; ba chiar observ că trăiește pe picior mare, dădora de recenzii favorabile pe site-uri consacrate și premiile ale independenților. Pot doar să sper că articolul de mai sus e suficient de grăitor în privința calităților lui The Swapper pentru a-l convinge și pe cei ce nu-i acordaseră atenția cuvenită până astăzi. M-ai auzit, ciolan? ► Radu Sorop

## VERDICT LEVEL



- atmosfera reșată, punctată de inserții filozofice
- puzzle-uri distractive și provocatoare
- muzica și mesajul grafic și estetic
- putea fi chiar mai îndrăgim pe alocuri

### PE SCURT

Cel mai bun platformer de la Limbo încoace. Său că prețurile ar trebui să fie un factor atunci când judecăm astfel de titluri, dar la 13 euro e de neratat.

8.5

Gen: Platformer | Producător: Heuristic Games | Distribuitor: CMC

Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch, Nintendo Switch

### CERINTE MINIME

Procesor: Core i3-2100 / AMD FX-4100 | Memorie: 2 GB RAM | Video: DirectX 11

### ALTERNATIVA BRAID/LIMBO/CLOSURE

Într-o lume mai puțin misterioasă, dar cu o atmosferă mai bună decât cea din The Swapper, și-a dat seama că nu e singurul care poate fi un joc de genul acesta.



# Magrunner

Marele Cthulhu, un magnet de frigider

Dark Pulse

Ce au în comun Marele Cthulhu, un magnat al rețelelor de socializare anagramat (a se observa grupul „na” din componența cuvântului) și câțiva magneți cu poli inversabili? Dacă v-ați gândit la colonizarea spațiului și mutații, sunteți pe aproape. Totuși, este recomandabilă o vizită urgentă la cel mai apropiat psihiatru – sau, mai bine, câteva clicuri atent plasate în Interfața Steam și aproximativ zece minute de răbdare, până când Magrunner își face loc pe HDD. Nu e impresionant din cale afară, nu revoluționează genul așa cum a făcut-o Portal, dar este un puzzle game trântit, cu o poveste pîcînită și o direcție artistică interesantă. Iată de ce.

## Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'l'yeih wgah'nagl faceb'ook?!

În anul 2050, Kram Gruckezber dezvoltă, prin intermediul companiei sale globale, o nouă tehnologie cu aplicabilitate în explorarea spațială. Sistemul, botezat Magtech, se rezumă la posibilitatea polarizării instan-

tee a unor blocuri magnetice, folosind o mînușă specială. Aceasta poate genera două tipuri de încărcătură energetică: roșie sau verde. Culorile identice se atrag, iar cele opuse se resping. În teorie, mecanica jocului este foarte simplă, dar punerea ei în practică duce la situații

complicate, numai bune de ars neuronii iubitorilor de puzzle-uri inteligente mixate cu elemente de platforming. De fapt, premisa poveștii are ca punct de origine o competiție organizată de Gruckezber Corporation, în urma căreia vor fi aleși cei mai capabili magrunneri. Tu



Am mînușă de Tesla Trooperi Cool!



Urmează o serie de sărituri, presimt asta.



ești Dax Ward, un tânăr fenomen, dornic să-și demonstreze capacitățile fizice și intelectuale, în ciuda condiției de outsider. Cu ajutorul lui Gamaji, un mentor mutant cu prea multe brațe, Dax descoperă că în spatele bazei de antrenament se ascunde un mister ancestral, groznic, teribil, colosal, omf, CTHULHU! Yup, acel Cthulhu. Legătura cu mitul pulp născocit de H.P. Lovecraft se face treptat, natural, nominalizând Magrunner: Dark Pulse drept singurul joc cyberpunk cu influențe lovecraftiene. Acum, eu suspectam de foarte multă vreme implicarea Răului Suprem în funcționarea rețelilor de socializare și planurile de colonizare a galaxiei cu zombie-pești de către un Kram Gruckezber lipsit de anagrame, însă jocul se scufundă complet în nebulă – ceea ce mă bucură nespus! Personajele, deși puține la număr, sunt complexe și înzestrate cu trăsături de personalitate care maschează cu grijă intențiile obscure. Doctorul Xander, de exemplu, îmi amintește de marinarul torturat psihic și spiritual din Dagon, poate din cauza unei prezențe oculte care

Xander, cu un Kram rototrefi în spate.



Ți-ar sta bine capul pe un magnet de frigider.



Culori, culori, CULORI!!!  
Slavă lui Cthulhu!

li apasă în permanență pe umeri. Cu toate acestea, fanii operii lui Lovecraft știu că aparențele sunt întotdeauna înșelătoare... Revenind la gameplay, Magrunner: Dark Pulse este un joc bazat pe gândirea constructivă și viteza de reacție. Cele mai multe puzzle-uri sunt evidente, dar unele necesită o sincronizare atentă a acțiunilor, cuplată cu un minimum de cunoștințe în materie de geometrie spațială. În cele din urmă, Dax este acompaniat de câinele său robot Newton, un ajutor important în rezolvarea problemelor „culto-magnetice”. Mediul înconjurător și efectul mânușii asupra obiectelor sunt singurele arme împotriva monștrilor, scopul final fiind evadarea din centrul de antrenament Gruckezber, navigând dintr-o cameră în alta. Dinamic și

cerebral, Magrunner vine ca o briză proaspătă peste genul puzzle/platforming, aducând în peisaj o mecanică înedită. Din punctul de vedere al direcției artistice, jocul beneficiază de o grafică curată, culori puternice și personaje desenate cu o atenție deosebită acordată detaliilor. În ciuda prețului ridicat, aveți în față un titlu demn de atenție, cu un gameplay magnetic și o poveste când ironică, când dementă. Slavă Marelui Cthulhu! ▶ **Aidan**

## VERDICT LEVEL



- ▶ puzzle-uri și platforming de calitate
- ▶ personaje scitici, plini de viață
- ▶ direcție artistică cyberpunk lovecraftiană!!!
- ▶ prețului cam scump și cam scurt

### PE SCURT

Magrunner: Dark Pulse este un joc interesant, demn de atenție și căreia are investit în campania single.

**8.5**

Scris de: [Nume] Produs de: [Nume] Distribuitor: [Nume]

Platformă: [Nume] Online

CERINTE MINIME

Procesor: [Nume] Memorie: [Nume] Video: [Nume]

### ALTERNATIVA PORTAL 2

Magrunner: Dark Pulse este un joc interesant, demn de atenție și căreia are investit în campania single. Mai are rost să enumerăm alte motive?

# Sangfroid

TALES OF WEREWOLVES  
Tome I

## Folclor canadiano-innuuș

Câteodată știi că îți va plăcea un joc chiar înainte de a apăsa start game. „Cu Sânge Rece” te întâmpină în ecranul de load cu un tablou (sper să prindă revista ca artwork de început de articol) în cărune care aduce cu picturile reșter – lupi aruncați pe un perete murdar care par că încep să danseze și să urle imediat ce muzica intră în scenă. Melodia prefată vă va lăsa fără drept de apeli, dacă apreciați genul folk-medieval cu influențe păgâne. Sincer vă spun, am pornit jocul de zeci de ori și de fiecare dată mi-a părut rău că load-ul nu a durat mai mult (cine-ar fi crezut că se poate întâmpla) pentru a mă putea delecta cu această cântare care te aruncă acolo, în 1858, într-un amestec de legende și mituri amerindiene, suprapuse peste viața dură din mijlocul pădurilor canadiene. Până și felul în care ești rugat să pornești în joc este de mare efect, pentru că trebuie să alegi

între doi frați, care par că îți fac veacul într-o cabană. Meniul este așezat peste un moment liniștit din viața protagoniștilor – cu tine, un Big Brother, în casa acestor oameni. Povestea se derulează imediat ce alegi între cei doi, la timp pentru a lăsa loc filmulețelor să-ți atragă atenția și să te încante. Toate par că forțează 3D-ul prin alinierea inteligentă a unor decoruri și corpuri ca de carton, dar exact când concluzionezi că: „Indie, atât au putut”, câteva dintre aceste elemente capătă volum și te fac să clipești neîncredător. Efectul îmi aduce aminte de scenele teatrelor de păpuși, unde planșele și machetele sunt îmbinate după nevoile. Alegerea



Una dintre capcanele interesante ca posibilități tactice, greu de utilizat (trebuie împușcate pentru a le prăvăli peste bestii), dar folositoare până la sfârșit, sunt plasele pline cu bolovani.



Inventory-ul, cu care nu ți-ar fi rușine nici în RPG-urile cu pretenții.

Imi pare foarte inspirată, iar imaginile complementează și subliniază bine metaforele poveștii. Deși nu ai început joaca, știi deja că jocul are suficient, diferit, curajos și un pic neșlefuit – primul făcut de această echipă canadiană, impresie accentuată și de modul în care arată cei doi păduri. Oamenii simpli, dar mândri, cu constituții clădite în sălbăcie și ierni îndelungate – un pic pătrătoși.

Dacă-l alegi pe cel mai voluminos, jocul nu se sfârșește a-ți spune că dificultatea va fi mai scăzută, iar stilul de joc va fi unul tip action-adventure, pe când cu cel mai vânos vei avea mai mult de tras, balanța gameplay-ului înclinând spre strategie. Eu am ales calea mai dificilă, din respect și în ton cu ce am văzut până acum. Inițial vei aprecia că Sânge-Frîg este un simplu tower defence la persoana a 3-a în care, înainte de a se lăsa seara, plasezi capcane pe o hartă pe care vezi câți lupi sau vârcolaci vor veni să te atace, după care apeși start și încerci să supraviețuiești și să aperi cabana. Socoteala de acasă însă... mai ales în cadrul primilor pași/ieșiri, nu e aproape niciodată perfectă (capcane plaseate alurea, prea puțin timp pentru a le arma etc.), așa că mai mereu vei fi nevoit să și lupți, cu toporișca și flinta din dotare. Socoteala de pe drum însă... când am văzut pușcozul mi-am

spus „ahai” și imediat am fost la ochi primii urșare a reușit să scape de capcane. Am tras, am nimerit, jocul nu cere reflexe de FPS-ist profesionist, dar nu l-am omorât. Am dat să trag din nou, dar vedeți voi... flintă circa 1850... nu ai decât un singur glonț sau o bilă pe țevă. Ca să reincarci, trebuie să apuci pușca de capătul celălalt, să introduci pulberea, apoi proiectilul, să le împingi cu tija din dotare, să întorci arma, să țiștești și să tragi. La început, când nu ești priceput (nivel mic în această categorie, dar și flinte primitive), îți ia, cred, cam 20 de secunde. Enorm, pentru că în tot acest răstimp te mănâncă lupii de trei ori. Așa că ce să faci, lași încărcatul pentru mai târziu și începi să le cari cu toporișca. Dacă sunt mai mult de doi, nu ai însă nicio șansă să supraviețuiești. Te înconjoară și te hăitulesc așa cum o fac și în realitate. Noaptea, pădurea, sunetele, muzica, larma, animalele care-ți dau târcoale sau te caută, urletele și mișcărilor tale, de om normal, nu de erou RPG-istic, toate la un loc produc o atmosferă electrizantă și mai mult ca sigur frica va împinge adrenalina până la cote alarmante.

Cu fiecare noapte, chit că ai supraviețuit sau nu,



Grafica este pătrășoasă, funcțională, dar peisajele te lovesc din când cu frumusețea lor. O lună plină sau roșie, păduri și așezăminte acoperite de zăpadă, asfințituri și treceri în noapte.

Zoom în pe harta mai tare decât Google map... Am uitat să vă spun de turnuri, pe care le puteți conecta două câte două după care puteți folosi șarma dintre ele pentru a parcurge distanțe enorme în câteva secunde. Costă bani și timp, dar, odată construite, rămân construite și pot fi folosite și în zilele următoare.

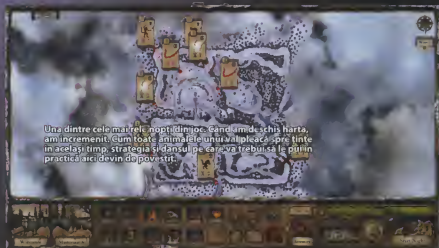
Lupii sunt greoaie, realiste, mai ales dacă joci cu fratele mai dificil, departe de ce vedem în ARPG-uri. Aștfel de lovitură sunt rare, dar și când intră, te bucuri ca un copil.



Arborele cu abilități te încântă pe toate palierele. De la capcane mai puternice, până la defrișări mai eficiente. Pe hard, țiineți cât puteți de punctele de upgrade, alocati-le cu grijă și numai dacă vedeți că nu răzbiți.

mai înveți câte ceva. Revii pe harta 3D și încerci să îmbunătățești planurile sau să găsești soluții pentru ce a mers prost. Începi să acorzi importanță și celorlalte opțiuni strategice. Un foc de tabără, țărșoș etc. „Din păcate”, nu o să poți pune capcane la nesfârșit, pentru că ziua trece repede și la început (nivel mic) nu ai suficient timp și experiență pentru a amplasa câte ai avea nevoie. Ceea ce te împinge mai mereu la compromisuri: „Pe cei 3 lupi care vin dinspre nord îi rezolv cu o momeală și o capcană cu bolovani plasați cu cap. De, Doamne ferește, scapă vreunul, îl rezolv repede cu toporișca. După care fug să-l întâmpin pe cel din est. Nu am suficient timp pentru a poziționa pe timpul zilei altă capcană, așa că o să mă folosesc de un foc, poate două, și, până se sting, o să încerc să-i decimez cu flinta.” Focurile au darul de a mări frica pe care animalele o au față de tine, ceea ce le va face să păstreze distanța și să atace mai rar. Ve fi înconjurat și-ți vor da târcoale, în timp ce tu încerci și reincarci, sperând că focul să se auto-sustină suficient de mult timp cât să te lase să intri în zona cu șanse de supraviețuire. O situație groaznic de frumoasă.

După câteva misluri o să observi că băieții de la Artifice Studio au fost foarte atenți în a face credibile elementele jocului. Au venit cu explicație clară și pentru felul în care clipcezi mereu câte animale vin, de unde și ce o să atace. Nu vă spun pentru că face parte din poveste, pe care o puteți



Una dintre cele mai rele nopți din joc. Când mîd deschis harta, am încreșnit. Cum toate animalele unui val preacă, pre tînte în același timp, strategia și dînsul pe care va trebui să le pînă practic arci devin do povesii.



Oare și vânătorii exagerează ca pescarii?



Am uitat să vă spun și despre miros și de cât de important este direcția din care bate vîntul.



v-o „sric” în niciun fel. Story-ul este creat în colaborare cu Bryan Perro, un scriitor de bestseller local, și se simte. Povestea întregeste (și se împletește cu) gameplay-ul. Reușești, de exemplu, la un moment dat, să reconstruiești o capelă mică, ceea ce îți va da apoi posibilitatea să amplasezi, unde ai nevoie, cruci care dau damage over time. Foarte folositoare împotriva

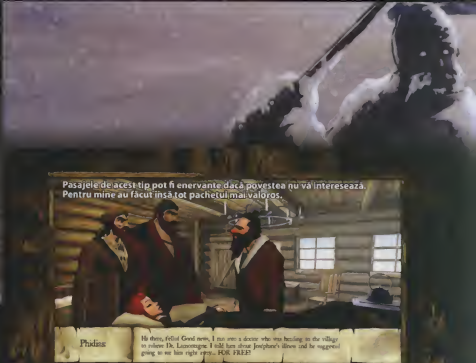
unor spirite imune majorității capcanelor. Această atenție la detalii te răsfășă și se răsfășe inclusiv asupra fiarelor pe care le vei întâlni. Pe parcursul jocului m-am temut continuu că producătorii o vor da în bară și vor introduce vampiri sau mai știu eu ce alte aberații moderne. Dar nu. Lângă lupi și vârcolaci nu își vor face apariția decât bestii inspirate de mitologia

amerindiană și de cea irlandeză – la acea vreme irlandezii fiind al doilea cel mai numeros grup etnic din Canada. Și ce bine că este așa, pentru că simți sălbăticia, puterea, misticul, acestor arături.

După fiecare noapte în care ai reușit să supraviețuiești (dar nu numai), este recomandat să mai dai o tură prin oraș și să te (re)aprovizionezi. M-a bufnit răsul când am văzut prețul unei puști mai arătoase, 5 dolari, după care plănsul, când am realizat că nu am în portofel decât 51 de cenți. Asta era valoarea banului în acele vremuri și jocul nu contenește a sublinia acest lucru. Aici, dacă ai un dolar în buzunar, ești bogat. Iar dacă alegi la început fratele mai dificil, vei simți pe propria piele restrîcerea acelor timpuri. Lipsa banilor te va împinge la o echilibristică savuroasă. Ce faci, dai bani pe gloanțe sau încerci să lupți cu toporul? Situație mult mai periculoasă, fiindcă, odată încolțite, animalele nu vor mai da înapoi. Ce faci, cumperi capcane metalice, mai pretențioase și eficiente, sau construiești mai multe din cele primitive, care nu cer decât timp? Dar timpul e valoros, pentru că, dacă îți rămîne, îl poți folosi pentru a tăia și vinde lemn companiei forestiere din zonă. Și o să ai nevoie de bani, fiindcă unele „animale” sunt







foarte rezistente la armele normale. Trebuie să sfințești gloanțele sau toporiștile, iar mânăstirea nu te ajută pe ochi frumoși. Și așa mai departe, într-un torent nemilos din ce în ce mai complex. Jocul introduce mecanisme și deschide strategii până în ziua

Rar am reușit să scap de fiare fugind, puteți încerca, dar, dacă la capătul cursei nu aveți nimic pregătit pentru ele, în 90% din cazuri veți muri.



izbăvirii și rar mi-a fost dat să văd un titlu hardcore atât de bine calibrat, dar în același timp atât de necruțător. Am stat cu orele în fața plajelor, înaintea de a porni în noapte, calculând, imaginându-mi sce-

narii și rezultatele lor. E o plăcere. De multe ori mă duceam la culcare și continuam planurile până adormeam, după care le mai întorceam un pic și la muncă. Sang-Froid este un 2 în 1. Cu o parte de strategie

și planificare genială, și una survival horror, cu multe momente în care se transformă într-un thriller de ment. Cu situații limită și un du-te-vino nebun. Pentru o echipă atât de mică, fără producător în spate, afliată la prima încercare, e incredibil că singurul loc în care poți să le faultezi produsul este optimizarea. Jocul se așteaptă câteodată fără sens și-ți scoate peri albi, mai ales când încerci să-ți țineți. Apoi, anumite animații nu curg, ceea ce duce la alte momente frustrante – de exemplu, atunci când încerci să dai cu toporul, dar nu poți să o faci instantaneu deoarece jocul așteaptă după un detaliu/frame și nu știe ce să facă, să-l ducă la capăt sau să-l întrerupă. Aceste mici hibe ar putea fi trecute cu vederea într-un joc mai relaxat, aici însă, unde linia vieții e atât de subțire, un astfel de moment poate face diferența între încă o zi sau încă o încercare. Un veterani călît în Gothic-uri, sau alte jocuri hardcore pline de bug-uri, va lua însă aceste cîciatiri așa cum au venit și le va considera ca făcând parte din personalitatea jocului. Una aspră, neprelucrată, dar atât de puternică, plină de pasiune. ► **ncv**



## VERDICT LEVEL

- Hard + Hardcore
- povestea, muzica și atmosfera
- strategie + survival horror-thriller
- mecanici atent adugate și integrate la poveste
- optimizarea
- clovea bug-uri

**PE SCURT**

Sang-Froid este exact inversul lui Compote. Foarte puțin flic de elită, senza de elită, mai bogat și mai enervant, nu este bine optimizat, dar cu toate acestea îți ține de ochi. Este asom, sunt posibile și perspective pe care producătorii și-au refuzat, și pe care și când nu mai ești în fața monitoarelor. D-ă să aștept al doilea volum.

Gen Action Strategy RPG-Survival Horror Productor Anthor Studi  
 Ofertant Steam Steamworld.com On-Line archidragon.ro  
**CERINȚE MINIME** Processor Dual core Memorie 2 GB RAM  
 Video GeForce 256 MB sau ATI Radeon

**ALTERNATIVĂ** TOM CLANCY'S RAINBOW SIX  
 "Am încercat alt FPS tactic care te ține să-ți planifici operațiunile înainte de a porni în misiuni. Mai există ceva ceva?"





# CITIES<sup>2</sup> in MOTION<sup>®</sup>

– Când orașul are nevoie de roți

**N**u a trecut mult timp de când Transport Tycoon Deluxe a primit tratamentul rubricii Retro, iar review-ul dezamăgitorului SimCity încă mai fumează după un bitchslap bine meritat. Jocurile cu și despre dezvoltarea urbană devin un soi de specializare secundară, una pe care am să mă bazez atunci când îmi voi depune candidatura la funcția de primar al orașului Bucecea. Dar Bucecea este o urbe cât se poate de reală,

cu probleme socioeconomice și infrastructurale mult mai serioase decât cele prezente în Cities in Motion 2, nu? Asta credeam și eu înaintea primei mele joncțiuni dintre o magistrală feroviară și o șosea de centură.

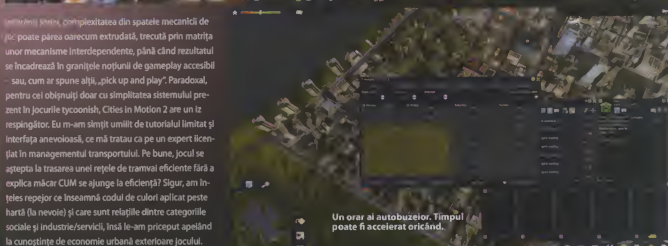
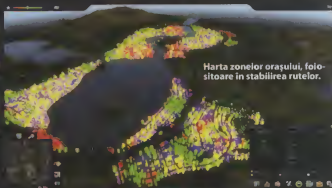
### Cine nu are drumuri, să-și cumpere!

Dezvoltat de Colossal Order și publicat de Paradox Interactive, Cities in Motion 2 este genul de joc orientat

spre un public țintă foarte bine definit. Deși ar putea părea un business simulation game inocent – genul primit în dar de la un unchi cu calviție –, CIM2 include pe lista cerințelor de sistem țăriile cafelei și prețul pachetelor de țigări, necesare pentru o experiență intensă. În esență, jocul simulează măruntalele și chichilele gestiunii unei companii de transport public urban, incluzând aici construcția de șosele, căi ferate și rute navigabile. Pentru



simulării și, în consecință, complexitatea din spatele mecanicii de joc: poate părea oarecum extrudată, trecută prin matrița unor mecanisme interdependente, până când rezultatul se încadrează în granițele noțiunii de gameplay accesibil – sau, cum ar spune alții, „pick up and play”. Paradoxal, pentru cei obișnuiți doar cu simplitatea sistemului prezent în jocurile tycoonish, Cities in Motion 2 are un iz respingător. Eu m-am simțit umilit de tutorialul limitat și interfața anevoioasă, ce mă tratau ca pe un expert licențiat în managementul transportului. Pe bune, jocul se aștepta la trasarea unei rețele de tramvai eficiente fără a explica măcar CUM se ajunge la eficiență? Sigur, am înțeles repejor ce înseamnă codul de culori aplicat peste hartă (la nevoile) și care sunt relațiile dintre categoriile sociale și industrie/servicii, însă le-am priceput apelând la cunoștințe de economie urbană exterioare jocului.



Un oraș ai autobuzelor. Timpul poate fi accelerat oricând.

Două rute diferite, intersectate și cu certitudine ineficiente.



Cine știe, poate că CIM2 nu caută satisfacerea nevoilor celor mai puțin pricepuți la afacerile virtuale. Oricum ar sta lucrurile, în modul sandbox puteți alege una dintre cele șase metropole gigantice, pentru a exersa diferite strategii ori planuri de dezvoltare. Motorul grafic este

fantastic, reproducând cu fidelitate un oraș imens, aproape titan. Pietonii și autovehiculele mișună cu miile pe străzi, urmărind cursul unui flux de trafic realist, sincronizat după ciclul noapte-zil. De exemplu, orele de vârf duc la ambuteiaje groaznice, adevărate blesteme pentru orice companie de transport condiționată de un oraș fix. Gestionarea timpului și a resurselor financiare depinde în totalitate de jucător, pe umerii cărora apasă decizii tot mai complicate, căci o companie-gigant aduce cu sine probleme colosale. CIM2 se desfășoară la o scară incredibilă, mai ales acum, când orașul se dezvoltă în funcție de eficiența infrastructurii prezente. Metroul, tramvaiul, troleul, autobuzul și vaporul sunt armele oricărui mogul al locomotiei ur-

bane, în timp ce rutele profitabile reprezintă bălăile câștigate. Campania adaugă un plus de savoare prin implementarea unor obiective speciale, cu toate că știința mutării persoanelor din punctul A în punctul B urmează aceleași legi matematice dare în orice circumstanță. Din punctul de vedere al controlului, navigarea pe hartă se face folosind grupul WASD – adică deloc natural, ba chiar stresant –, deși muzica retro taie puțin din nivelul tensiunii acumulate. În concluzie, Cities in Motion 2 este un joc adresat cu precădere celor dornici să-și ardă neuronii prețioși într-o reproducere fidelă, realistă, a mașinărilor micromanagierale ascunse în spatele unei companii de transport – și o face foarte bine, deasupra originalului. În plus, multiplayer-ul robust pune la dispoziție atât un mod cooperativ perfect funcțional, cât și unul competitiv. Aruncați o privire peste imagini, inhalați magnitudinea simulării, apoi accordați-i o șansă. ▶

Aidan



**VERDICT LEVEL**

- simulare prezențioasă a rețelei de transport
- motor grafic foarte bine optimizat
- gameplay greu pentru noștri
- devine plăcută decal de repole

**PE SCURT**

Cities in Motion 2 nu este un joc, ci un simulator complex, pe alocuri foarte dificil, uneori anevoios, altori plăcut. Totuși, de ce nu și-ți accordei mai mult decât o șansă?

**7.5**

**CERINȚE MINIME**

Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD FX-4300  
Memorie: 8 GB RAM  
Sistem de operare: Windows 7/8/10

**ALTERNATIVA OPENTTD**

OpenTTD este o alternativă gratuită, ușoară și foarte distractivă la simularea gîi din CIM2.

# GUNPOINT

## Stealth și The Incredible Machine

**R**ichard Conway, detectiv particular, mândru posesor al noii tehnologii Brotac, hyperpantaloni care mă vor ajuta să sar pe distanțe enorme, în siguranță. Tocmai ce l-am primit prin poștă. Asta dacă sunt în apartamentul meu și dacă sunt cu adevărat detectiv, și nu un hoț ordinar... Muzica pe care o aud în surdina, un jazz noir, târâgănat, și îmbrăcămintea, un parpaloc și poldria tip, îmi spun însă că prima impresie e cea corectă... A se utiliza numai în spații deschise. Pericol de accidente, geamuri sparte, copii loviți!... Nu mai spune! Iau poziție de bloc-start și plonjez... auz l-am subestimat. Nu numai că am zburat prin fereastra apartamentului, m-am lovit chiar și de clădirea de vizavi. Ce e bine e că nu glumeau în privința protecției. Trebuie doar să învăț să cad în picioare. Amortizările lucrează cu har și par că mă vor salva indiferent de distanțe sau picaje. Buni! Nădragii ar trebui să meargă perfect cu mai vechea mea achiziție, hypermănușile, care-mi permit să escaladez pereți sau să traversez tavane ca o maimuță. Am devenit detectivul perfect. Mobil și, la nevoie, invizibil... Îmi e lene să mă ridic, în plus, terasa pe care am aterizat este foarte frumoasă, stelele la fel. Mă întreb cum se numește supereroul cu abili-



Richard Conway  
Freelance Spy

### Case Notes

Povestea este unul dintre punctele forte al jocului. Dialoguri inteligente, minciuni, corupție, gri. Întorsături de situație, alegeri grele...

For this money, even lower case Y's couldn't keep me away.

hi! thanks so much for replying!

hahah sorry my typings not great, i borrowed this phone from a sex worker and i havent figured out how to do capitals on it yet

my names katie collins, i work at rooke, the gun company, and my friend selena was killed last night. someones saying they saw me there, and all the security footage has been deleted!!



Katie Collins  
Analyst, Rooke Firearms

Optional Object  
Check any lips

Start mission

1. Ah.
2. Oh. Shit.
3. Wow, that's kind of a dick move by somebody.

Dacă nu aveți răbdare sau nu găsiți calea pentru a termina nivelurile fără a fi văzuți, puteți oricând apela la violență pentru a elibera traseul.

titlile mele în mitologia Marvel. Sună telefonul... sau mai bine spus vibrează...

„Dai? Je-am văzut zburând prin geam, tu erai?” „M... nu.” „Lucrez la compania de armament de peste drum, cineva a fost arun... expulzat pe fereastra apartamentului tău.” „... nu vreau să vorbesc despre asta.” „Eram pe cale să te sun pentru un job, dar acum sunt mai interesată de ceea ce tocmai s-a întâmplat.” „Încearcă să depășești momentul. Ce anume dorești?” „Numele meu este Selena Delgado, șeful meu îmi spune că ești un fel de spion liber profesionist, aș dori să te angajezi. Vrei să urci?” „Aho, deci sunt chiar mai mult decât un detectiv. Acum toate gadget-urile astea au mai mult sens.” „Sigur, deschide ușa.” „Uh... urât prezentiment, nu e timp de ciutat liftul, pe scări, repede... focuri de armă... Încă un etaj... peretele de sticlă al Incăperii e fâșdat, nimeni altcineva înăuntru. În stradă pot vedea ceea ce mai mult ca sigur este corpul doamnei Delgado. Sar lângă ea. Sunt mândru de aterizare, mai pu-

țin de locație, un pic prea departe... Investighez un pic, după care realizez că nu e tocmai bine să rămân în zonă. Stația de metrou e la doar câțiva metri, mă fac nevăzut.

Mesaj: „Conway, Melanie Rooke aici. Selena lucra pentru mine. Ai câteva secunde?” „De unde îmi știi numele?” „Așa îți-ai semnat profilul LinkeUn, așa apar și în cartea de telefoane, iar într-o zi mi-ai dat cartea ta de vizită și mi-ai spus: eu sunt Conway.” Puteam să continui scurt și dur sau să fac pe prostul, dar mi-a plăcut răspunsul ei oarecum obraznic, cu tălc. „Cel care îți-a dat cartea (mea) de vizită putea fi oricine”. Știu că nu tu ai omorât-o pe Selena. Am privit înregistrările. Ai intrat în birou după ce s-au auzit împușcăturile. Ce nu știu e cum o să reacționeze poliția când o să le vadă.” „De ce îți pasă?” „Selena era prietena mea, vreau ca adevărul ucigaș să fie prins. De fapt, îl vreau mort, dar asta e altă poveste. Dacă imaginile sunt în posesia mea, trebuie să le predau poliției. Hai să fim siguri că nu sunt. Am șters deja copia locală, dar ca-

mera transmite înregistrările automat către alte 5 locații. Dacă reușești să le ștergi pe toate, ai scăpat, dar poliția va trebui să prindă adevăratul asasin. Ce spui?”

Nu mi place situația, dar măcar sunt plătit. Brotați mi-au lăsat buzunarele goale, iar Reticulul îmi face de mult cu ochiul. Cu el aș deveni de neoprit. 2 misiuni simple și câteva date șterse mai târziu și deja mă-l permit. Suntem norocoși, tehnologia a devenit atât de ieftină. Acum pot reruta circuitele electrice de generație mai veche. Un întreprinzător care stinge lumina? Plictisitor. De ce nu ar deschide uși? Sau face intineric în toată clădirea. Buni! Upgrade-urile mai pot aștepta, nu am suficienți bani, dar imediat ce o să le pot achiziționa... mă uit la ele ca și copii mici la vitrinele pline de jucării... Un Decriptor, tot mai bun pentru rețelele mai avansate, chiar și un Stopper, pentru situațiile mai fierbinți... sună telefonul. Sau, mai bine spus, vibrează... continuarea o găsiți în Gunpoint, imediat după a 3-a misiune. ▶ ncv



Jocul trece din modul adventure-platformer în cel puzzle cu o singură atingere de buton. Mi-a plăcut mai mult să mășteresc în circuitele electrice și să testez ce se întâmplă decât să țopăi de volo-colo prin încăperi. Puzzle-urile sunt totuși prea simple. Sau poate am avut eu noroc și nu m-am poticnit nicieri.

## VERDICT LEVEL

- scăzut
- personaj, narativ
- Reducere
- pina scart
- prea simplu?
- Reține crea.

**PE SCURT**

Comandă prin acțiunile ai comunistă, personaj din Gunpoint este înarmat și înarmat, povestea mai lungă este în armata culturală și acasă mândre. Este încă mai puțin ca în multe mai mult, jocul este impresionant (scart și un vârmă mare, de reducere, dar îl învețe apoi caru, nu înarmă poziția, nu în-o faptă de acțiune).

8.5

Serie: **Procedural** Distribuitor: **Op-Line**


Offertant: **Op-Line**

**CERINTE MINIME**

Platforma: **Windows** / **Mac** / **Linux**

#### ALTERNATIVA MARK OF THE NINJA

Idolul în asocierea mai ales pe porțunile stărilor. Măști adăga o linie versare mai realită a nivelului, prima o acțiune și un platforming angajant de abilități anul cinic. Conștient preferă puzzle-urile și gadgete de ficțiune care funcționează, dar nu mai puțin înarmate.



# KENTUCKY ROUTE ZERO

## ACT II: Hipnoticul Misticism din Apalași

GEN ADVENTURE PRODUCĂTOR CARDBOARD COMPUTER  
DISTRIBUITOR CARDBOARD COMPUTER ONLINE KENTUCKY  
KYROUTEZERO.COM PLATFORME PC

**A**scrie despre Kentucky Route Zero este un demers dificil, aproape eroziv. Unele creații artistice ludice, asemenea operelor moderne încărcate până la refuz cu misticism hipnotic, prezintă o fire atât de sinuoasă, încât cu greu doi indivizi receptează o vibrație similară – sau, altfel spus, un mesaj artistic sinonimic – jucând, culmea, același joc. Așadar, o descriere generală devine imposibilă, singura alternativă probabil fiind interpretarea subiectivă totală, aflată la marginea unei transe psihologice și spirituale paroxistice. Alături din dogme mistice, animism American[sic] și dialoguri mai mult sau mai puțin încifrate. Kentucky Route Zero nu se dorește a fi o mostră de adventuring clasic, ci o călătorie gonzo, personală, imersivă și fără pretenții de cunoaștere a unui adevăr absolut. S-ar putea spune că cel de la Cardboard Computer încearcă marea cu degetul, dar eu prefer să cred în libertatea gândurilor indivizilor aflați în spatele zidului de electricitate statică și în dreptul acestora de a modela universul propriilor concepte, până când joaca (fie ea una de natură criptică) devine o expresie a crea-

țiilor umane, nu doar o transpunere rigidă a realităților banale. Denis Dyack, director executiv la Silicon Knights spunea:

„Cred că jocurile sunt sunt cea mai avansată formă de artă din istoria omenirii. Ele [jocurile] nu doar includ

Una dintre cele mai puternice imagini din universul jocurilor video. O metaforă magică, o iluzie exagerată sau o realitate paralelă?

formele tradiționale de artă, ci le și împletesc într-un mod unic, interactiv (...)”

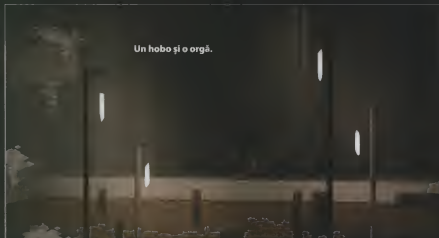
### „Who'll stop the rain”

Adevărata aventură din KRZ sumarizează tocmai acest proces dificil de contopire. Grafica simbolistă, sau componenta vizuală estetică – în rolul de alma mater a capacității transcendente de care un joc este apt să dea dovadă –, se împletește perfect cu muzica făurită din tradiția Apalașilor. Rezultatul depășește limitele convenționalului, așa cum a făcut-o înaltele Ruins, un mai vechi proiect ludic experimental al celor doi creatori indie, stăpâni pe tehnica narativă fantastică. Dacă influențele bluegrass, folk și americana sunt motivele principale aflate la baza direcției artistice din Kentucky Route Zero, evazivul angrenaj conexant, ce sudează identitatea jocului de narațiune, trebuie să fie relația dintre personajul principal și lumea fabuloasă pe care o străbate. Actul II continuă natural povestea curierului Conway, însoțit de bătrânul său câine (simbol al înțelepciunii ascunse) și Shannon (intruchiparea logicii într-o lume magică). Treceți dincolo de planul real – deși prezumția existenței unui plan real în limbo-ul KRZ nu poate fi demonstrată –, cei trei sunt purtați de fantomatica Rută Zero până la porțile unei Americi absurd-

Conway, Shannon și simbolul înțelepciunii îmbătrânite:



Un hobo și o orgă.



birocratic: The Bureau of Reclaimed Spaces. Or, birocrăția absurdă este un element lumesc obosit, plasat într-o lume nepământeană. Desfășurată după modelul point-and-click, călătoria lui Conway alternează dialogurile nonsensice cu momente perfect lucide și activități elementare, menite să împingă de la spate desfășurarea „acțiunii”. Cam ca deschiderea unei umbrele într-o zi cu ploale, numai că, odată deschisă, umbrela se transformă într-o cameră cu urși. În Kentucky Route Zero, Biroul Spațiilor Recuperate are în componență o cameră plină ochi cu urși. Urși tăcuți, urși impenetrabili. Urși. Vedeți, în KRZ, absurdul capătă repede conotații schizoide, oarecum bolnăvicioase, iar atmosfera incomodă se răsfrațează doar asupra personajelor jocului, ci și asupra jucătorului. De fapt, Actul II caută intenționat frustrarea ascunsă în tensiunea normalului așezat lângă anormal. Conway e rănit și își târăște piciorul, starea lui agravându-se din clipă în clipă, iar birocrăția lentă și drumurile simboliste ondulatorii, alcătuite din unde radio și electricitate statică, nu îmbunătățesc deloc condițiile aventurii. Acaparată obsesiv de simțul datoriei, protagonistul insistă să-și ducă la capăt livrarea de antichități, întâlnind figuri interesante, cum este omul de serviciu/pastorul autoproclamat din clădirea arhivelor. Religia, un pilon central în cultura Apalașilor – și un element de care KRZ nu se ferește, imbrățișându-i caracterul metodist, caracterizat

prin auto-sanctificare și o ardentă trăire spirituală personală –, e privită cu admirație, dar nu devine o cale de salvare din ghearele afecțiunilor fizice omenești. Oricum, cu un scenariu ce poate fi parcurs în mai puțin de două ore, momentele unice din Act II nu merită povestite de-a fir a păr. KRZ a fost de la bun început o experiență intimă, rezervată celor inițiați în tainele feericului american, alcătuit din restaurante fast food și metropole cosmopolite, ci din misterul drumurilor uitate, din vagoane-restaurant, case coloniale decoreate și libertatea genuină din notele unui imn bluegrass.

## I AM UNIVERSAL

O bișnuiesc să mă joc cu versurile, atunci când timpul și dispoziția îmi permite, dar Kentucky Route Zero mi-a smuls în toată noaptea o încercare de poezie în limba engleză (de dragul spiritului original). Sînt că își are locul aici, în contextul acestui articol. *I am something universal  
o sunset in the Appalachians  
a petrol station abandoned by existence itself  
or a powerful ghost car, speeding across an absent highway*

*Sometimes I like to imagine great stretches of land  
covered in orange sunlight  
and I spontaneously become an ethereal lake  
hidden away from Father Time, the fisherman*

*Rather often I am nothing more than thirsty dust  
— waves of static noise —  
laying on the bonnet of a mumbling truck  
calmly waiting for the perfect thunderstorm.*

## „Amazing Grace”

Există o grație malestuoasă în zborul unui vultur, grație pe care Kentucky Route Zero o amplifică într-unul din cele mai frumoase și memorabile momente întâlnite într-un joc video. Direcția artistică hipnotică, împreună cu muzica lui Ben Babbitt și The Bedquilt Ramblers, alcătuiesc un tablou al cărui climat este intruchipat de imaginea unui vultur cu cap alb (bald eagle), veghind peste personajele oboșite, confuze. Un inger păzitor, probabil; un arhanghel sălbatic din natură, nicidecum Icoana Imperialismului. Așa reușește Kentucky Route Zero să transforme America într-un Wonderland abstract. Am parcurs doar primele două episoade din cele cinci planificate de Cardboard Computer, însă m-am simțit transportat dincolo de limitele propriilor mele imaginații, prin mecanica unui adventure point-and-click fără puzzle-uri, fără obiective și totalmente lipsit de convenția timpului, cînd dialogurile excelente scrise și locațiile fantomatice sunt fibra gameplay-ului. Felicitări, Jake Elliott și Tamas Kemenczy, pentru zugrăvirea unui basm american, fantasmagoric, nemaivăzut! ▶ **Aidan**



De-a lungul timpului am observat că, de fiecare dată când polteam la un gen pe care PC-ul și consolele mai „serioase” l-au ignorat în ultimii câțiva ani, sigur găseam un joc de Nintendo DS care să-mi satisfacă nevoia de complexitate și gameplay old-school. Ba a strategii pe tur, ba un RPG japonez ceva mai hardcare, ba un dungeon crawler infernal de greu, ceva reușea să-mi capteze atenția îndoașing de mult încât să nu aprind PC-ul câteva zile la rând. Cum mă gândesc că nu sunt singurul care mai dăvinește din când în când la fructul interes pe platformele de nouă generație, m-am hotărât subit să vă prezint în acest număr și, probabil, în următoarele, câteva jocuri pentru care cred că merită să investiți într-un DS. Sau, dacă vă lasă buzunarul, într-un 3DS. Cu mențiunea că acesta din urmă este region locked, deci dacă vă bate gândul să fiți oameni cinstiți și să vă cumpărați jocurile, ar trebui să știți că pe a console europeană funcționează doar titlurile lansate în Europa, pe a console japoneză doar titlurile lansate în Japonia și pe a console americană, doar titlurile lansate în Statele Unite și teritoriile adiacente. Așadar, împartarea jocurilor nu mai este a soluție. De asemenea, dacă vă mândriți rău de tot cardul de credit și aveți năstrușnice impresii că un magazin online v-ar putea simplifica viața de client electronic al miliardului trei, aveți mare grijă să nu treceți România ca țară de baștină atunci când vă creați contul. Nu de alta, dar România încă nu se află pe lista țărilor de unde puteți accesa prăvălia online Nintendo. Problema poate fi remediată schimbându-vă temporar domiciliul (pe durată tranzacției) în Marea Britanie. După ce ați selectat Marea Britanie ca țară de origine, ca prin minune, puteți accesa magazinul online. Ca aproape orice magazin online, și e-shop-ul Nintendo este un creuzet financiar magic unde dolarul este transmutat în lire sterlină. Pfff!

Sincer, aș fi dănit să inaugurez rubrica cu un articol măricește despre Shin Megami Tensei IV, un RPG japonez dintr-o serie tare dragă mie, pe care îl aștept de vreo doi ani de zile, dar jocul a apărut de curând doar în Japonia și Statele Unite. Fiindcă nu dețin a console 3DS japoneză sau americană, nu pot importa a copie și va trebui să aștept versiunea pentru Europa. Care va fi peste câteva luni sau nu va fi deloc... Așadar, rubrica va fi inaugurată cu Shin Megami Tensei: Strange Journey și va fi dedicată exclusiv jocurilor pentru Nintendo DS. Fără năru.

# SHIN MEGAMI TENSEI STRANGE JOURNEY

**S**hin Megami Tensei este a familie mare. Cu tradiție. Ca fapt divers, doar patru dintre jocurile SMT au fost considerate demne de un număr în codă. Primele două au fost lansate doar în Japonia, dar un grup dedicat de fani le-a tradus, iar acum le puteți juca liniștit pe un emulator de Super Nintendo. În engleză. Shin Megami Tensei III, cunoscut americanilor

drept SMT: Nocturne, în timp ce europenii l-au dat un nume și mai sugestiv, SMT: Lucifer's Call, a fost lansat pentru PS2 la nouă ani după SMT II. Probabil v-ați aștepta ca următoarea reîncarnare a zeitei (Shin Megami Tensei s-ar traduce ca True Goddess Reincarnation) să aibă loc pe PS3. Nicăi pe departe. Al patrulea joc al seriei a fost lansat doar pentru Nintendo 3DS și mă îndoișesc că o să pun mâna pe el prea curând... Bineînțeles, pe lângă aceste patru titluri, fanii seriei au primit aproape douăzeci de spin-off-uri care împart același univers cu titlurile principale. Adică seriile Persona, Digital Devil Saga, Devil Survivor, Devil Summoner. După cum am observat, un univers dat dracului. Trei dintre aceste spin-off-uri (Devil Survivor 1 și 2 și Strange Journey) au poposit și pe Nintendo DS, spre bucuria fanilor navetisti ai seriei.

Fiindcă de vreo câteva luni am făcut o fixație pentru

dungeon crawler, vă voi spune câte ceva despre Shin

Megami Tensei: Strange Journey.

Pentru cei care nu sunt familiari cu seria SMT,

atrăcțiile principale ale jocurilor Megaten sunt luptele pe

tur, atmosfera superbă și nu în ultimul rând o menajerie

impresionantă de demoni adunați din toate mitologiile lu-

mii și desenați cu mare pricepere de un individ ușor deran-

jat (Kazuma Kaneko). Gândiți-vă la un Pokemon postapo-

caliptic suprarealist cu demoni și vă veți apropia puțin de

oferta diabolică a universului SMT. Strange Journey, un

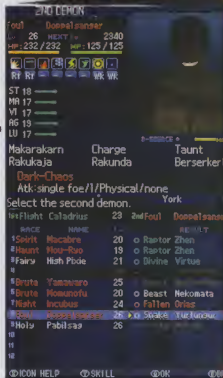
RPG pentru care mi-ar trebui vreo șapte guri și

șaseșutezeceșase de degete ca să-l pot recomanda in-

deajuns, este rezultatul colaborării dintre Atlus, părintele

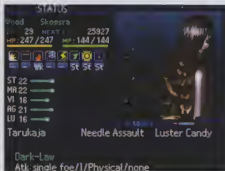
seriei, și Lancoare, producătorii lui Etrian Odyssey, și se

pare că a preluat ce e mai bun din ambele lumi (SMT și



Megami Tensei: Strange Journey.

Pentru cei care nu sunt familiari cu seria SMT, atracțiile principale ale jocurilor Megaten sunt luptele pe tur, atmosfera superbă și nu în ultimul rând o menajerie impresionantă de demoni adunați din toate mitologiile lumii și desenați cu mare pricepere de un individ ușor deranjat (Kazuma Kaneko). Gândiți-vă la un Pokemon postapocaliptic suprarealist cu demoni și vă veți apropia puțin de oferta diabolică a universului SMT. Strange Journey, un RPG pentru care mi-ar trebui vreo șapte guri și șaseșutezeceșase de degete ca să-l pot recomanda indeajuns, este rezultatul colaborării dintre Atlus, părintele seriei, și Lancoare, producătorii lui Etrian Odyssey, și se pare că a preluat ce e mai bun din ambele lumi (SMT și





Etريان). Aș  
avem de-  
un dung  
crawler f  
son (de c  
acesta c  
tomappin  
în care exp  
lume ciudată,  
prearelistă, după t  
SMT, „rezolvăm” (c  
pașnic, căci ma  
demonilor  
recruta

convinși să te lase în pace și, de ce nu, să-ți facă un mic cadou) random encounters, colecționăm demoni și, desigur, îi punem să se bată între ei, căci ce poți face cu 180 de satane augmentate teologic care în mod normal ți-ar bea sângele și ți-ar suge măduva din oase?

Jack Frost  
I'm gonna execute you, hol You'll  
feel-ho my righteous punches, hol

Faira Lv: 12 HP: 60 MP: 31  
Femme Lv: 14 HP: 70 MP: 35



## Ațiune online furioasă, de inspirație Dungeons & Dragons

**C**hiar dacă rubrica F2P nu are parte întotdeauna de cele mai complexe sau interesante titluri imaginabile, unele jocuri „gratuite” reușesc să lini capteze atenția pentru o perioadă lungă de timp. Totuși, nu sunt adeptul cheltuielilor în exces, așa că evit investițiile financiare în vanity items, iar imunitatea totală în fața insultelor cu trimiteri directe spre procesul de utilizare al pilcuiului de ceaî mă scutește de achiziționarea unor uber-arme pay-to-win. Așadar, pot spune că sunt un tip echilibrat, genul de jucător online aflat undeva la baza ierarhiei, fie că e vorba de un MMOFPS sau un MMORPG. Timpul rămâne singura mea resursă importantă, cea pe care o arunc cu mare băgare de seamă în vârtejurile aventurilor virtuale, petrecute în compania avatarurilor unor străini mai mult sau mai puțin simpatici. Din acest punct de vedere, Neverwinter este recentul campion din topul personal, absorbindu-mi ore bune în lumea war-inspired din universul D&D Forgotten Realms. Apoi, creația online a celor de la Cryptic Studios este un RPG perfect valabil, chiar și în lipsa investițiilor suplimentare. Susținut de o comunitate prietenoasă, ușor smintită, jocul devine un surrogat perfect pentru Guild Wars 2 ori World of Warcraft (mai ales!), oferind un balans satisfăcător între o experiență singleplayer interesantă și

un festin brutal de combat oțelit, alături de alți playerei. La prima vedere, pare că am rezumat deja totalitatea elementelor importante din alcătuirea jocului, dar Neverwinter ascunde mai multe secrete decât pot percepe ochii celor proaspăt sosiți în inima faimosului oraș misterios. Căci aici, fiecare erou își poate forja propria aventură fantastică.

### Moșteniri D&D

Ansamblul de reguli Dungeons & Dragons operează asemenea unui angrenaj cu roți dințate bine unse, dar care își schimbă în permanență numărul de zimi, în funcție de hazard. Mecanica aruncării de zar este un joc al haosului, propice unui sistem de combat așternut pe hârtie, ce se folosește de imaginație pentru a umple



Până și Hawken avea un ecran mai puțin încărcat.

gourile. Dar un joc video online dinamic are nevoie de reguli mult mai energice și categoric mult mai ușor de înțeles. Desigur, fluidizarea excesivă a mecanicii de combat nu este mereu un proces colorat în roz. Ea aduce cu sine limitarea posibilităților tactice îndrăznețe, tipice jocurilor clasice D&D. Cu toate acestea, Neverwinter se rupe subit de moștenirea numelui purtat, alegând o cale relativ ușoară – însă foarte practică –, fără a limita complexitatea efectivă a angrenajului din spatele jocului. Surprinzător, producătorii au lăsat totul drept în cap, reușind înlocuirea sistemului greoi cu unul foarte apropiat ca feeling de cel întâlnit în titluri precum Diablo – în realitate, o versiune puternic modificată a celui de-al patrulea set de reguli Dungeons & Dragons. Șansa este înlocuită cu tradiționalele atribuții, iar zarul 1d12 devine damage curat, „în alb”. Ușor de priceput și stăpânit, NVW este unul dintre cele mai prietenoase MMORPG-uri hardcore disponibile în prezent, absorbând rapid jucătorii începători în lumea sa vastă. Creșterea în nivel decurge natural, deloc forțat, evoluția și specializarea eroului permițând cinci roluri diferite pe câmpul de luptă. Momentan, producătorii au inclus șapte rase, fiecare posedând abilități unice. Chiar dacă nu există restricții în ceea ce privește combinația race-class, abilitățile rasele sunt gândite pentru a augmenta proprietăți specifice unui anumit rol. De exemplu, dwarfișii sunt perfecți în postura de tanc, grație rezistențelor pasive la diferite atacuri, pe când half-elf-ului îi șade fantastic în poziția de healer. Specializarea pe una din cele trei ramuri de talente este posibilă numai după nivelul 10, îmbunătățind aspectul tactic al jocului. Cât despre leveling, experiența câștigată din completarea questelor vine în cantități considerabile și elimină parțial (poate chiar total) necesitatea grinding-ului anost. Cel de la Cryptic au așezat aventura fantasy în centrul MMO-ului: adio plictiseli teribile survenite după ore bune de așteptare a unui spawn sau la coada unei instanțe! Neverwinter își concentrează atenția pe questing și role-playing, turnând conținut în cascadă. Ce-i drept, campania principală suferă de câteva probleme la capitolul storytelling. Introducerea în poveste fiind mult prea bruscă, oarecum necioplită. E de ajuns să clipești lung pentru a rata trei sferturi din intrigă, cu toate că ai putea număra pe degetele de la o mână MMORPG-urile înzestrate cu campanii realmente memorabile, demne

O dwarfișă n00bilicious și minionul ei umflat.



Ne dăm talente, că avem cu cel

de urmărit. Goana după loot este, de cele mai multe ori, singura motivație necesară. Drop-ul este variat, însă numai din punct de vedere al bonusurilor oferite – o alegere cel puțin interesantă din partea producătorilor. În scurta mea carieră de dwarfișă Guardian Fighter, singurele arme principale au fost spadele lungi și scuturile, folosite pentru protecție. Într-un sistem de combat extrem de dinamic și spectaculos. Estetic, eroul se schimbă relativ puțin până la nivelul maxim (60), dar armurile de top arată de-

mențial, în special cele cumpărate cu bani reali, prin microtranzacții. După cum spuneam mai devreme, NVW nu atentează la portofel în mod ostentativ, deși cine își dorește un mount epic zburdalnic sau niscal echipament cu litere scrise într-un mov stralucitor trebuie să investească în ZEN, moneda jocului.

COMBAAAAAAAAAAAAAT!



## E timp și pentru combat!

Spre deosebire de alte titluri asemănătoare, combat-ul din Neverwinter utilizează un sistem în timp real, bazat pe comenzi directe, precise – radical diferit față de mecanicile rigide clasice, axate în general pe auto-attack-ul interupt sporadic de utilizarea abilităților speciale. Prin distanțarea de senzația unui RTS (unde un clic comandă o acțiune automatizată) și apropierea simplă de dinamismul unui action pur-sânge, NVW aduce



lupta în mâinile jucătorului. Puține RPG-uri reproduc atât de fidel senzația unei lovituri de sabie, aruncarea unei sfere magice sau blocarea unei săgeți cu scutul din dotare. Utilizarea talentelor este integrată armonios în mecanica de combat, o găselniță interesantă fiind așa numitele Daily Powers. Mai precis, fiecare clasă posedă o abilitate unică, utilizabilă numai după o serie de lovituri

Valindra, antagonista principală, și un Dracolih albastru.

reușite. Adesea, folosirea unei Daily Power poate schimba radical sorții luptei și, credeți-mă, veți avea nevoie foarte des de orice ajutor imaginabil în instanțele lungi sau skirmish-urile brutale.

## Age of NVW

Cryptic se laudă cu o experiență multiplayer apropiată ca intensitate epică de Oblivion sau Dragon Age, cu toate că povestea nu decurge nici pe departe la fel de natural. Aventura începe la porțile metropolei Neverwinter, într-o perioadă de criză politică și socială, după moartea ultimului Lord. Năpădit de nemurții conduși de Regina Lich Valindra, bandiți, orci, rebeli, elementali giganti și dezastru naturale, orașul se află în pragul colapsului total. Nu mi-am putut stăpâni un fior la auzul unor nume clasice precum Drizzt Do'Urden ori în fața nenumăratelor detalii minuscule, ce surprind atât de bine esența francizei Dungeons & Dragons. Pe deasupra, povestea este inspirată subtil de R.A. Salvatore, prin nvela Gauntlgrym. Veți avea de înfruntat o mulțime de lighioane în districtele și împrejurimile Neverwinter-ului, din peșteri și cimitire până pe creștele munților. Toate aceste elemente subliniază atenția și grija pentru

amănuntele importante din structura jocului – așa cum este influența patronajului unui zeu asupra evoluției eroiului –, amănunte constructoare ale atmosferei 100% fantasy. Însă cel mai grozav feature este reprezentat de posibilitatea creării propriilor queste și aventuri – un fel de module generate de useri, asemănătoare cu cele din primul Neverwinter Nights. Oricine își poate materializa ideile, folosind unelte puse la dispoziție in-game, fără bătaii prea mari de cap, cele mai bune module fiind apoi evaluate de comunitate și promovate în meniul principal. Or, cum lipsa repetitivității este un plus considerabil pentru orice MMORPG, un sistem practic de crafting și meserii adaugă un scop suplimentar explorării fiecărei temnițe întâlnite, multe dintre ingredientele necesare găsindu-se în adâncuri. O „disecție” amănunțită a tuturor activităților posibile în NVW ar înghiți zeci de pagini, așa că țin să amintesc, încă o dată, caracterul gratuit al creației celor de la Cryptic Studios și succesul apreciabil, dobândit din faza beta. Din fericire, comunitatea de jucători la foarte în serios cutumele Interacțiunii de tip roleplaying, indiferent că este vor-

ba de o instanță PVE sau un battleground PVP, respectând cu sfințenie valorile elitei D&D. Neverwinter se încadrează în familia titlurilor cert mai bune decât suma componentelor constitutive, punctând bine atât la capitalul realizare tehnică, cât și pe scara calității gameplay-ului. Amestecul de elemente împrumutate din mecanica unor producții MMO cu tradiție (vezi WoW sau Guild Wars), cuplat cu inovații interesante și un sistem de combat genial nu putea avea alt deznodământ. Nici măcar în Faerun. ▶ **Aldan**



**VERDICT LEVEL**

- Interactivitatea Premium este premiată
- combat inspirat, dinamic
- sfârșitul Dungeons & Dragons se face simțit la tot pasul
- Story interesant, dar foarte presat, este în evidență
- Echipament tipic de varietate

**PE SCURT**

Neverwinter este un MMORPG gratuit exemplar, botez de onoare: marele și cel o simțesc fantasy unic. Pentru cei în căutarea de la Cryptic Studios, virtuală ramă foarte bine.

**7.7**

Com: Produsor: Distribuitor:

Dezvoltat: Distribuitor:

**CERINȚE MINIME**

Procesor: Memorie: Video:

**ALTERNATIVA D&D ONLINE**

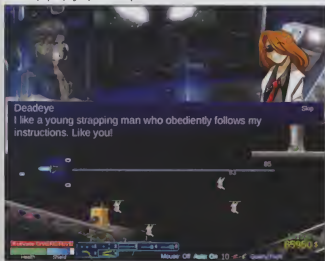
Pe viața în Neverwinter și mai mult decât în Dungeons & Dragons Online, este o alternativă gratuită perfectă pentru cei care vor un joc din lumea Neverwinter.

[a10.com/action-games/peacekeeper](http://a10.com/action-games/peacekeeper)

Citeadată sunt conștient de cât de multulin au unii oameni. Peacekeeper este un joc atât de simplu, încât nu ai fi trebuit să pui măcar revista. Tot ce ai de făcut este să te miști sus-jos, într-un șant, pentru a te feri de gloanțe, și să trăiești în inamicii care intră în ecran. Dar, „mici” detalii – precum faptul că în momentul în care nu întreprinzi nicio acțiune pacificalor sau piteulează în tranșe, varietatea inamicilor, glumele și dialogul („Știi că poți să tragi și în alte direcții, nu? Nu doar drept”), îi spune soldatul plasmă celui lăsat. „Lasă-mă în pace, am probleme!”, upgrade-urile, strategiile din ce în ce mai complexe pe care trebuie să le adopți în caz că vrei să rezisti dușmanilor din ce în ce mai numeroși, bătăliile cu boșii, sunetele demente și așa mai departe – transformă acest titlu într-unul de milioane. Dependent? Acut! Recomandări? Multiple – mă simt ca un distribuitor de droguri – pentru că însăși sunetul creează prea mult și mai merită măcelări în deplasare.

[kongregate.com/games/xdanond/rpg-shooter-starwish](http://kongregate.com/games/xdanond/rpg-shooter-starwish)

S tarshaw este exemplul perfect de cum să combini mai multe genuri de joc în același pachet interesant. La început pare un simplu side scrolling shoot-em-up. Uu, într-o navă micuță, faci cărare printre zecile de inimici care nu te mai învață minte decât ți te tot întâmplă de la dreapta la stânga. Unii cu pâine și sare, în timp ce alții – ce-or avea cu tine? – încearcă să ți se culpe. Răchioniu, nu întorci celălalt obraz și ți trimiți pe celălalt tărâm. După boss-ii mai mult sau mai puțin plictisitor de la sfârșitul nivelului, revii pe nava mamă, unde uiti de tot și începi să derulezi o năvălă vizuală, cu dating sim, simplifica, încorporat. Șta? Nu! Porții dacă nu va plăc povestile. De cele mai multe ori, o să vă la mai mult să parcurgeți textele și dialogurile decât să dați de pământ cu inamici. După ce storyline-ul și-a făcut de cap, constăți că jocul e și RPG. Îmbunătățiri aduse navei? Da! Cum? Bombă? Sigur, dacă în joc, nu zic nu. Level UP? Logic, că și-așa ne doare că mai sunt puține pașii până la sfârșit.



[pastelportal.com/daymare\\_town](http://pastelportal.com/daymare_town)



**M**ă lăntam cu ceva timp în urmă cum că de ce nu există mai multe mini-adventure-uri. Lucrurile încep să se schimbe încet-încet, dar presupun că artiștii grafici au în continuare lucruri mai bune de făcut. Mateusz Skutnik „nu are”. Și mă bucur. Pentru că jocurile lui arată demențial. Dacă vreți să trageți un ochi în spatele cortinei

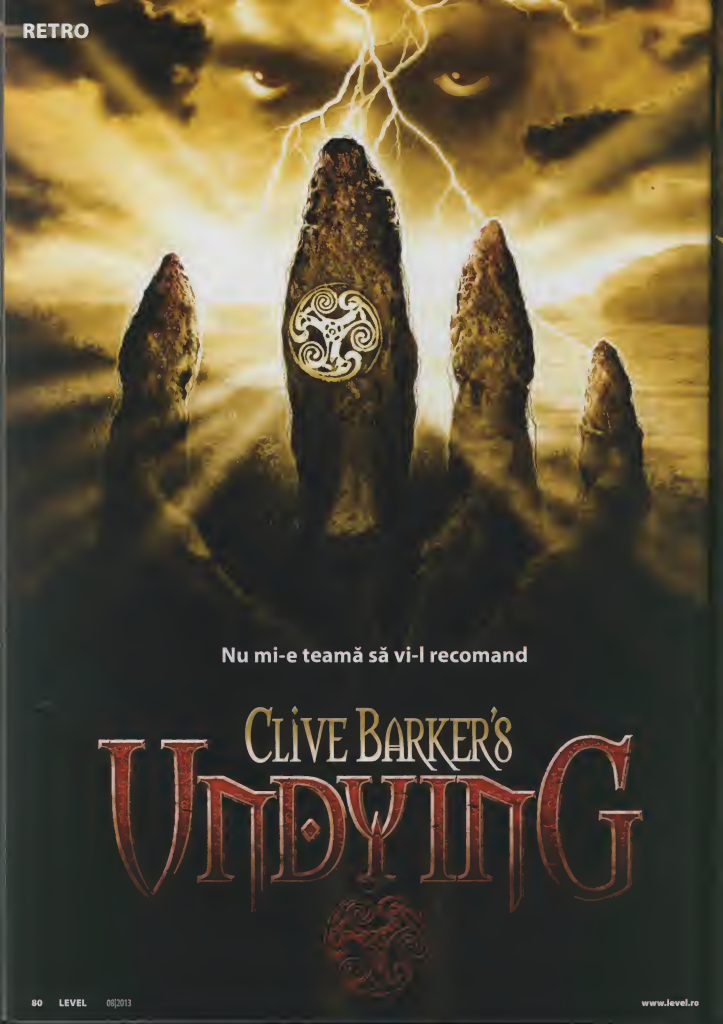
vă invit aici: [www.pastelportal.com](http://www.pastelportal.com), unde Mr. Skutnick dezvoltă câteva dintre tehnicile folosite în propriile creații. Vă mai recomand și pastilele tip Escape the Room din seria Submachine, dar și restul de jocuri Daymare. Majoritatea titlurilor lui sunt Point and Click-uri „clasice”, dar cut mi-a atras atenția pentru că reușește să combine platforming-ul cu aventura într-un mod care-mi aduce aminte de Dizzy. Povestea nu este nici pe departe la fel de complexă, dar lumea Intorcoțată în Care te găsești, grafica și muzica reușesc să te țină acolo. Hm? Ca să pomim jocul, dăți clic pe a patra poză. De multe ori am mai văzut un site atât de aburitor.



thelastdoor.com

Kucerkasterii lui pare că se potrivește mai bine cu proiectele de dimensiuni mici decât cu cele de anvergură. Când vrei prea mult de la viață, complicațiile și extracheltuielile nu vor înceta să apară. Până și profesioniștii ca Tim Schafer au pățit-o. Când proiectul este însă mic, cum e și cel de față, îți va fi mult mai ușor să-l duci la capăt și să faci pe toată lumea fetească. The Game Kitchen au cerut 3852 lire sterline (oare cum au ajuns la suma asta?) pentru a crea prima parte a acestui aventuror foarte clasic episodic. Pentru că nu sunt chiar niște nimeni, ai ideeă părea interesantă, 285 de oameni le-au dat 4690 de lire și i-au trimis la treabă. Toți cei care au donat pe 5 s-au putut să joace prima parte cu două luni înainte ca treaba să devină gratuit. Apoi, cu bani câștigați în acele două luni, echipa a început să lucreze la a doua parte a aventurii. Îmi place sistemul. Vrei să îi ajuci și să joci următorul episod mai repede, donează ceva. Nu ai bani sau nu ești sigur, asteapă două luni și episodul devine gratuit. Cum? A apărut dea capitolul doi? Pa, pa, pa, pa!

RETRO



Nu mi-e teamă să vi-l recomand

# CLIVE BARKER'S UNDYING



Hoiul grandios al conacului Covenant.

**U**ndying este un joc horror, la a cărui producție a participat activ și aproximativ extensiv Clive Barker, cunoscut și recunoscut autor de scrieri ce aparțin acelui gen. Și de la bun început trebuie să vă spun că nu am citit nici una din emisiile beletristice ale acestui individ, deoarece nu suport genul horror în film și literatură. Sincer, mi-am ajuns și chiar îmi prinosesc oronile nemărginitei prostii și a incompensurabilei răutăți omenești, de care am parte zilnic, încă de când m-am născut. Sint, deja, altit de obosit și iritat de simpla oroare a faptului de a observa, de a simți și a gândi în această Lume, încât m-am sictirit din față de ororea colportată în pagini de carte sau pe ecran cinematografic. Asta ca să nu mai vorbesc de faptul că toate ororile astea mi s-au părut cuse cu ață albă, înșălate din prefabricate, niște făcături, artificialități de doi bani. Intodeauna am simțit că a consuma o carte/film horror echivalează cu a citi noaptea, în pădure, despre felul în care un vîrloc monstruos o dezmembrează pe frumoasa Clotilda Brennenstem, în timp ce, în exact același moment, cortul în care stai este sfîșiat de un urs grizzly infometat pe bune. I mean, f'ck it, nu doar că nu-mi trebuie supliment de orori manufacturate, dar acestea au și „darul” (sau menirea?... ) de a-mi distra atenția de la ororea

Lizbeth – fără aparențe.



care dă peste mine, peste tine, peste știu eu cine, taman în acest moment, repetitiv și frenetic, încă de la Facerea Lumii încoace.

Mă rog, aversiunea mea față de genul horror nu mi-a cauzat nici un fel de disconfort în viața profesională, deoarece nu sint critic literar sau de film. Iar faptul că am ocolit cu antipatie titluri de gen Silent Hill/Resident Evil încă nu m-a făcut complet indezirabil în redacția Level – deși unii mă privesc ca pe o ciudățenie insectivoră... Din fericire, m-am răscumpărat în fața celor care mă considerau deja o măsă strică într-un colectiv de iu-

bitori ai horror-ului, prin pasiunea pentru seriile Penumbra/Amnesia și F.E.A.R., la care se adaugă Sanitarium, Dark Seed și Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth. Și da, îmi place și seria Quake (inclusiv pînă la a patra sa iterație), dar nu o consider horror. Și da, îmi place H. P. Lovecraft, dar nici pe el nu îl consider ca fiind un autor de horror, ci un vizionar pe bune.

L.E. Seria Thief poate fi bănuită de horror. Din fericire, bănuiala aceasta este nu doar justificată, ci și lacunară.

Pînă la urmă, am reușit să găsesc în universul jocurilor titluri de oroare care să mă atragă. Puține, e drept, dar cit de mișto. Iar Undying este unul din cele mai faine ever. Altit de bun, încît m-a împins să scriu editorialul – „Remember” – în numărul din martie 2011 al revistei noastre. Vi-l recomand spre lectură, deoarece dezvăluie felul în care am putut percepe și asțila elementul horror – mai degrabă printr-o rezonanță gotic romantică, decît prin altceva.

Așa se face că, odată ajuns (în sfîrșit...) în colecția de gluvașuri disponibile pe Good Old Games, Undying s-a cerut cu visceră evocat în secțiunea noastră de retrorui.

## Cel bun și cel blestemat

La începutul anilor '20, Patrick Galloway primește un mesaj îngrijorător de la prietenul său Jeremiah Eymann. Acesta este într-o stare tot mai proastă a sănătății, murind fatală, iar cauza pare să fie un blestem românesc pe care apăsese stîlpii. Acesta este și motivul pentru care a fost membru al unor trupe speciale în timpul Primului Război Mondial, destinate a face față toc-

I have just returned from the standing stones. Whatever inspired an ancient people to build these stones out on that windswept Isle I cannot guess. While I have seen sites like this before something about the stones has resonance within me. Why would ancient people trouble themselves to build these monoliths on such an isolated island? It would have been far easier to establish a similar ritual area on the mainland itself.

I find it curious that for as long as my family has owned this house no one has taken it upon themselves to truly research the land which we own. Considering I had not returned to the manor since I was a child I never realized the curious nature of my inheritance.

Why does this area have such a strange collection of archaeological artifacts? While I strongly doubt there is any connection between Neolithic Stones, a decaying Monastery and the tower that the estate was built and wrote itself around, the significance of three major archaeological sites cannot be denied.

The tower is a local legend itself. Supposedly during a great storm the tower just appeared on this site. Of course no one can tell me when this happened. All I can tell is that it is a gutted shell of what it once was. No doubt this is why it has been sealed off for so long.

The monastery is now a crumbling

Back to Game

Jurnalul este foarte important în Undying.



Ambrose – vocea lui e interpretată chiar de către Clive Barker.



Aaron – departe de normalitate.

mai inamicilor care nu se foloseau altă de gloanțe și praf de pușcă, cit de vrăji și blesteme. Iar participarea sa la Marele Război aduce și al doilea motiv pentru care Patrick este persoana potrivită pentru a-l ajuta pe Jeremiah Covenant: îi datorează acestuia viața, salvată în împrejurări străni, în confruntarea cu un șaman ce folosea o platră înzestrată cu puteri magice formidabile.

Loialitatea față de Jeremiah îl aduce pe Patrick la conacul acestuia, numai bine pentru a se trezi implicat într-un conflict de dimensiuni transcendente și proporții metafizice, stîrnit între membrii familiei, unii încă vii, alții morți, dar nu tocmai de-a binelea. Totul pare să fi pomic de la un eveniment petrecut în copilăria lui Jeremiah, undeva, la niște străvechi stînci sculptate, pe o insulă pustie, în zona de coastă din apropierea conacului Covenant. O carte sustrasă din biblioteca ocultă a tatălui îl inspiră pe Jeremiah la un fel de ritual, iar un mormînt aflat la picioarele neobișnuitelor stînci pare să aibă un rol esențial în cele ce se vor întîmpla cu frații săi Ambrose și Aaron și cu surorile sale Lizbeth și Bethany, participanți inocenți la ceremonia cu pricina.

Un rău abisal, fără de nume, pare să fi fost trezit cu acel prilej, iar răul pare să nu aibă odihnă, cuprinzînd suflète pînă atunci curate și transformîndu-le în lăcșe ale vicilor maladive și patimilor ucigătoare. Frați și surori se

întorc într-o împotriva celorlalți și a propriilor părinți, moartea împuținează familia, pînă în ziua în care numai Jeremiah pare să mai fi rămas în viață dintre ai săi. În acel moment, din conacul său de la malul mării, ultimul Covenant își trimite mesajul disperat către prietenul care îi datorează viața – irlandezul Patrick Galloway.

## Detectiv în astral

Odată ajuns la conacul Covenant, Patrick are o conversație deloc liniștitoare cu prietenul său. Devine tot mai clar faptul că forțele implicate în decăderea fa-

millei nu sînt din această lume și că este nevoie de o investigație a motivelor morții sau dispariției membrilor acesteia. Așa se face că Patrick începe să umble prin conac, întrebînd slujitorii despre diversele evenimente străni care au avut loc recent, dar și din trecutul mai îndepărtat, în strădania de a recompune istoria fiecărui membru al familiei – direcție în care ajută alți documente găsite pe ici, pe colo, dar și capacitatea supranaturală a lui Patrick de a avea viziuni ale trecutului.

Această aptitudine magică este numită în joc „scrye” și îi oferă eroului posibilitatea de a vedea și/sau de a



Patrick primește lovitura de grație.



Sondind trecutul cu vraja „Scrye”.



auzi scene din trecut, dar și de a percepe natura secundă a unor obiecte, semnificația lor ascunsă – cum este cazul cu un tablou de familie în care exercitarea scrye îl ajută pe înțel să vadă fețele adevărate ale personajelor reprezentate, monstruosul din profunzimile trupurilor și suferințele acestora.

Ei bine, plimbarea investigativă prin conacul Covenant m-a pus, de la bun început, de fapt, mai corect este să spun, de la stînga în începutul jocului, în contact cu unul din cei mai formidabili oponenți de care am avut parte pînă acum într-un joc video.

## Howler

Înzestrat cu gheare imense cu care este capabil să sape lejer în tine, ba chiar și să te decapiteze, howler-ul este un fel de vircolac, o creatură între lup și maimuță antropoidă, a cărei caracteristică principală, după care o

recunoști de departe, este urletul. Care urlet este crin-cen, foarte bine realizat, mai ales că producătorul a reușit să îl facă să nu pară emis nici de un lup, nici de o primată. E undeva, între, original și de neasemuit cu ceva real, din natură, motiv pentru care are un impact psihologic cu atât mai mare – nu știi de unde să îl ieși, însă ceva îți spune că va veni să te ia el pe tine.

Urletul, altă am apucat să aud odată ce mi-am început căutările în conacul Covenant. După urlet a apărut ceva care sălta ciudat, în timp ce se apropia de mine aparent atît de încet, înclit atacul său fulgerător m-a gsisit complet nepregătit. Vă spun, asta este primul tău oponent în Undying, la care, la prima jucare a acestui titlu, înțelni-

rea dinții cu howler-ul s-a petrecut ca prin vis pentru mine. Un vis urt, în care eu nu șlam ce m-a lovit și priveam cum acel ceva tocmai mă eviscera, într-o frumos realizată scenă scriptată ce prezenta lovitura de grație pe care o primeam de la howler.

De altfel, cînd personajul tău moare, există diverse astfel de cutsene-uri personalizate pentru fiecare tip din oponenții care îți vin de hac. Funny thing: nu poți întrerupe aceste scene, ceea ce adaugă la frustrarea de a fi ucis de nămențiile din Undying – asta fără a mai pune la socoteală și insultele pe care oponenții umani biruitori le adresează cadavrului tău aflat în plină cădere.

Howler-ul vine către tine în salturi. Dar salturile acestea nu sînt „regulate”, sînt ba mai lungi, ba mai scurte, ba mai înalte, ba mai joase. Problema este că howler-ul este o creatură puternică, nu cade de la primul glonte, nici de la al doilea. Ideal este să îl uciți înainte să ajungă

Catacombe și scheieți.



Duăi wielding în confruntarea cu un howler. Tocmai am fost lovit și nu îl pot viza.



la tine, iar pentru asta trebuie să îl faci din headshoturi – atenție, unul singur nu ajunge!... Este foarte greu însă, tocmai datorită mișcărilor sale neregulate, să anticipezi traiectoria unui howler astfel încît să-l împuști în cap, iar situația în care apuci să îți pui problema asta e una fericită, deoarece înseamnă că howler-ul este suficient de departe cît să mai ai timp să te gîndești la un headshot. De multe ori, creatura cu pricina este aproape, la înghesuială, într-un spațiu îngust, în care te surprinde – inclusiv prin număr. Da, da, după ce că este a dracului, se poate să mai vină și cu unul-doi tovarăși de howler-eală, care stăteau lipiți de tavanul încălții în care tocmai ai intrat, și nici măcar nu ai apucat să îi vezi pînă nu îți-au că-



Conversând cu o servitoare.

A bad place to be alive.



zut în cap. Însă, nu doar numărul agravează situația de luptă cu acești oponenți, ci și calitatea lor. Howler-ii sînt cam de trei categorii, una mai agresivă și mai rezistentă decît cealaltă. Iar cînd dai peste vreo doi-trei din ăia mai ai dracul, zis pe românește: ai pus-o.

## Corp la corp

Undying prezintă o particularitate cînd este vorba de lupta corp la corp cu howler-ii. Atunci cînd ești lovit, corpul tău se răsucește, privirea ta nu mai vizează oponenții, ci este literalmente aruncată în părți, așa cum este firesc la primirea unei lovituri foarte puternice. După cîteva fracțiuni de secundă în care nu mai poți controla direcția către care vizezi cu mașul, îți revii și trebuie să găsești cît mai repede unde se află howler-ul cu care te bați, pentru a putea să-l lovești, la rîndul tău. Timpul este prețios însă în lupta corp la corp cu un howler, așa că secunde pierdute cînd ești lovit scad drastic șansele tale de a scăpa viu, cu altfel mai mult dacă ești atacat simultan de doi sau trei howler-i. De aici apare necesitatea de a „dansa” cu talent și prezență de spirit la apropierea unui asemenea opoent, astfel încît să poți eschiva în fața loviturilor sale devastatoare.

O voi mai spune încă o dată, dacă nu era clar pentru voi deja: howler-ul este cel mai bine realizat opoent din toate jocurile pe care le-am parcurs pînă acum. Este adevărat că skaar din Unreal nu sînt nici ei departe la mele, dar fără simularea efectului loviturilor asupra direcției de vizare a personajului pe care îl controlezi. Și da, lupta corp la corp este foarte bine realizată și în titluri precum Drakan: Order of the Flame, Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic și Die by the Sword, dar, și în aceste cazuri, simularea efectului loviturilor pe care le primești de la oponenți este net superioară în Undying.

În general, în shooter, cînd ești lovit cu proiectile sau corp la corp, efectul este doar cantitativ – îți scade sănătatea și/sau stamina – nu și calitativ, loviturile nu îți afectează capacitatea de luptă, cadența și forța propriilor atacuri ori

direcția de vizare. Sub acest aspect, Undying oferă o experiență mai apropiată de adevărul luptei, mai provocatoare, aducînd o imensune sportivă.

Și, dacă este să o spunem pe a dreaptă, și oroarea beneficiază de pe urma amenințării crescute pe care o prezintă howler-ii. Urletul lor te sperie cu adevărat, pentru că stîl ce urmează – și scena „automată”, care nu poate fi întreruptă, ce prezintă felul în care mori de gheara howler-ului, este de natură a spori groaza, frustrarea, adrenalina ce însoțesc confruntările cu aceste creaturi. Nu de puține ori mi s-a îndîmplat literalmente să sar în sus la auzul urletului unui howler, iar prietenii mi-au povestit și ei de situații similare – unul din ei chiar a căzut de pe scaun la întîlnirea cu un howler care l-a surprins. Da, Undying îți face chestii d-astea...

## Ca niște boși

Dar howler-ul nu este singurul opoent al cărui atac te afectează nu doar cantitativ, la „bara de sănătate”, ci și calitativ. Mai este o creatură stranie în Undying, numită Sil Lith, care te lovește cu o rază ce îți afectează rațiunea – perspectiva vizuală devine puternic distorsionată, iar acțiunile tale sînt întîrziate. Creatura numită Scarrow aruncă asupra ta un venin care îți încețoșează privirea, pe lîngă faptul că este aproape imposibil de evitat și îți ia și din sănătate. Scarrow-ul te poate păcăli, dîndu-ți impresia că a murit și a dispărut, dar, de fapt, intră în podea, reapărînd chiar lîngă tine, pentru a-ți aplica lovitura de grație. Alți oponenți zboară, unii foarte rapid, cu atacuri fulgerătoare de pe flancuri sau din spate. Din cei care zboară, unii magicienii au atacuri explozive extrem de puternice, de la distanță, fiind la rîndul lor greu de doborît.

În general însă, fiecare opoent care dă impresia de invincibilitate are o slăbiciune, există un atac sau o combinație de atacuri cu care îl poți veni de hac elegant, iar descoperirea acestora face parte din frumusețea experienței de joc, motiv pentru care eu nu vă voi da nici un sfat și vă voi recomanda să nici nu căutați pe net felul în care vă puteți optimiza stilul de luptă personalizat pe diverșii oponenți. Descoperiți singuri, prin propria experiență și glîndire – unele tactici de luptă sînt logice –, cum trebuie să reacționați în fața atacurilor oponenților din Undying și veți avea parte de o experiență de joc unică, cum puține alte titluri vă pot oferi. Ba, mai mult, vă recomand să jucați „din prima” Undying pe nivelul maxim de dificultate. It will be fun!...

Iar dacă asta nu era deja de ajuns, aflați că la finalul fiecărui mare capitol din joc se află un boss, iar acesta este foarte interesant, presupunînd descoperirea metodelor specifice prin care poate fi înfrînt. Boșii din Undying sînt bine gîndiți și realizați, atît sub aspect tactic și al Al-ului, cît și al unei uluitoare îmbinări cu povestea și atmosfera generală a jocului, în care intră foarte natural, potrivit cu abilitățile, destinul tragic și ambițiile întinse specifice personajului pe care îl reprezintă. Da, boșii din Undying sînt membrii familiei Covenant și încă cîțiva pe deasupra – mari reușite ale acestui titlu.



Căft călugăresc.

## Action

Ca shooter, Undying face parte din categoria acțiun. Din nefericire, în ultimii ani ne-am obișnuit ca „acțiun” să desemneze un titlu deloc dificil, în care aspectul de simulare lipsește, iar caracteristica de bază a gameplayului este felul multumitor pentru viscerele utilizatorului în care sînt ucise mormane întregi de oponenți a căror calitate unică este aceea că mor în feluri variate, imaginate spre satisfacția sporită a celui care a marcat banul ca să se joace.

Well, Undying aparține unei epoci în care acțiun înseamnă exact asta, acțiune, iar faptul că aspectele de simulare nu au nîd o greutate în gameplay nu înseamnă absolut deloc că jocul nu este cu adevărat dificil, ba chiar, vorba englezului, pe alocuri de-a dreptul „punishing”. Încă o dată o spun, dacă vreți să vă bucurați la maximum de acest aspect al jocului, reglați-i dificultatea pe nivelul cel mai ridicat, încă de la prima parcurgere a acestui titlu, pentru că merită.

Ca shooter, Undying nu sparge barierele inovației în domeniu, dar oferă cîteva arme „clasice” (pistol, shotgun, cocktail Molotov, aruncător de sulje cu funcție de pușcă cu lunetă) alături de care sînt altele, neconvenționale, ba chiar de-a dreptul magice – un tun tibetan, o seceră celtică misterioasă, o armă phoenix – care aduc altă diversitate necesară, cît și posibilitatea abordării tactice aparte a anumitor oponenți ce sînt prea puțin sensibili la gloanțe, fie acestea și de argint

(da, există și astfel de proiectile în joc, alături de cartușele incendiare pentru pușcă...).

## Mai mult decît shooter

Din fericire, există și alte dotări ale eroului nostru, iar acestea trec jocul dincolo de shooter, pe teritoriul unui rudiment RPG. Este vorba despre magie, pe care Patrick Galloway o poate folosi după ce găsește pe parcursul jocului suluri ce au înscrise pe ele diverse vrăji. În total, acestea sînt în număr de opt, intrînd în trei mari categorii: ofensive, defensive și utilitare. Nu voi insista asupra lor, ci voi detalia mecanismul de dezvoltare (upgrade) al acestora, deoarece mi se pare important prin RPG-izarea pe care o aduce acest titlu, și care face foarte mult bine experienței generale de joc și motivației de a merge mai departe, dublată de recompensă.

Patrick Galloway poate folosi vrăji, dar acestea consumă „mana”, după cum este clasic. Eroul poate găsi sticlucе cu poțiuni ce măresc permanent nivelul maxim

de mana disponibilă, dar și desenele unor tatuaje magice care cresc viteza cu care mana este regenerată. Mai mult decît atât, fiecare vrăjă poate fi perfecționată, prin upgrade-ul ei cu plină la cînd amplificatoare magice, ce pot fi găsite din loc în loc în joc. În general, amplificarea unei vrăji o face mai eficientă, adică mai puțin consumatoare de mana, și mai puternică, concentrată și de mai lungă distanță la vrăjile de atac. La cele defensive, eficiența înseamnă timp mai lungi de manifestare și rezistență crescută la atacuri. Irlandezul nostru poate face dual wielding, armele de foc pot fi folosite simultan cu vrăjile, iar asta aduce frumoase combinații în panoplia de posibilități tactice, deși, poate, în a doua jumătate a jocului, te face un pic prea puternic.

Poțiunile care cresc nivelul de sănătate, de mana, tatuajele magice, amplificatoarele magice, toate acestea se găsesc ori în zone secrete, ori în părți ale nivelurilor în care obținerea lor presupune o confruntare mai serioasă și/sau rezolvarea unui mini puzzle și/sau parcurgerea

Howler-I. Duri.





secvența sonoră de generic și de meniu este foarte reușită, introducându-te pe nesimțite în atmosferă. Odată însă cu intrarea în joc, tovarăș îți este, de cele mai multe ori, numai șuierul vântului (sau al curentului din catacombe). Vântul este un adevărat NPC al acestui titlu, fiind o prezență care, chiar dacă nu are rol în gameplay, are, în schimb, un efect deosebit asupra jucătorului. Îndrăgii să cred că în nici un alt joc vântul nu reușește atât de bine precum în Undying să genereze atmosferă, să creeze o stare, să inducă un sentiment.

Tot la sunet: vocile. Cele ale lui Patrick și ale servitorilor sînt puternic încărcate de accent irlandez. Celelalte sînt mai rasate, folosind o engleză cultivată. Numitorul comun al tuturor însă este expresivitatea, iar cînd vorbim de membrii familiei Covenant, se poate spune că vocile poartă în timbru și inflexiuni tare, mahnite, obsesiile acestora. Este o foarte bună potrivire între voci și personaje, ce amplifică tensiunea anumitor scene, prefigurînd confruntările viitoare.

În general efectele sonore sînt de foarte bună calitate în Undying, inclusiv sunetele produse de arme și vrăji, poate la fel de mult precum zgomotele produse de unii oponenți. Spuneam mai-nainte în articol despre ur-

letul howler-ilor și cum îți dă acesta fiori reci. Ei bine, o să rămînieși mirați, dar există două sunete care au un efect și mai puternic asupra ta, și, surprinzător, este vorba de sunete produse de o armă și de o vrăjă minuite chiar de tine – deci inofensive pentru personajul tău.

Să precizez premiza: tensiunea. Tensiunea indusă de joc în anumite momente, în care te aștepți să-ți sară la beregată o chestie despre care, desori, nici nu bănuiești cînd, cum și de unde o va face. Dacă al în mină tunul tibetan, se poate ca fumulul acestuia, în astfel de stări, să te facă să sari prin monitor de groază. Da, tunul cu plicina este un fel de cap de dragon ce pare viu, care produce la intervale neregulate, neașteptat, un sunet asemănător unui fumul.

Alt sunet care te surprinde este, de data asta, mai puțin subtil. Scutul magic produs de o vrăjă este foarte eficient în a te proteja, dar intensitatea lui scade în timp.

Voi fi harnic la secere.

Dacă nu îl reîmprospezi din cînd în cînd, acest scut se sparge, pur și simplu, dar o face cu un zgomot asurzitor de geamuri care plesnesc violente. Vă dați seama că atunci cînd tu ești transpirat de concentrarea cu care încerci să surprinzi și cel mai mic semnal sonor care ar putea indica apariția unui inamic, uitînd complet de scutul magic, vocamul produs de consumarea acestuia este de natură să te facă să sari de pe scaun pînă la tavan – știu oameni care au reacționat chiar și mai rău de altă...

Paznicul farului.



Se poate spune, deci, despre partea de sunet din Undying, că este nu doar cîvingătoare, dar și tulburătoare. Psihic, I mean.

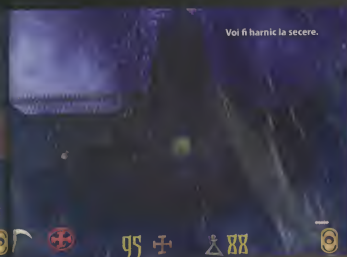
## Neprețuit

Unii dintre oponenți sînt cel puțin interesanți, cîțiva sînt înspăimîntători, iar dintre boșii de final de capitoliu mi vine să-i menționez pe toți detaliat, dar mi-e teamă că voi da cu spoiler-e în exces. Grafica este excepțională, pentru vremea ei, și suficient de evocatoare pentru oamenii cu simțire și imaginație din ziua de azi. Oricum, merită nota maximă pentru arta de a crea cadre memorabile, hai să le spunem iconice (întru gelozia limbii române). Shooter-ul este îmbinat impecabil cu elemente de RPG, platforming și aproape puzzle. Sunetul te bagă în sperieți/boale/cavou. Povestea nu aduce noutăți genului, dar nici nu-l pune piedică, creînd, în schimb, premise pentru manifestarea creativității producătorilor, inclusiv în ce privește designul de nivel, variat și surprinzător. În sumă, se poate spune despre Undying că este unul din cele mai bune jocuri realizate în ultimii...

...și cu toate acestea, adică în afară de aceea, a avut vânzări foarte bune. Va rememorați la rectificați cu portofelul pentru spavetlele economice? (va urma...)

↳ Marius Ghinea

www.gog.com





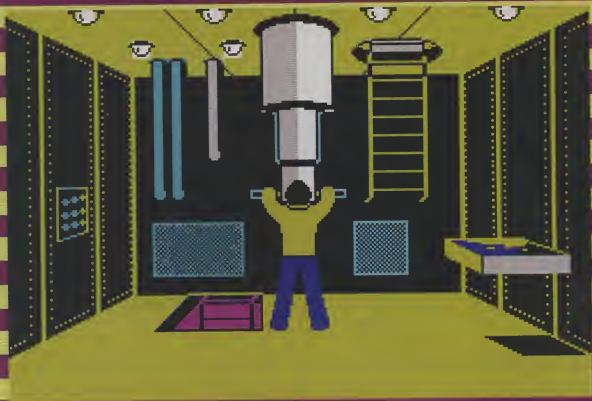


## Program: Silent Service

În 1986, a câștigat premiul Charles Roberts/Origin pentru cel mai bun joc de aventură pentru calculatoarele personale (Charles Roberts/Origin Award for Best Adventure Game for Home Computers). Zece ani mai târziu, adică în 1996 pentru cei care au picat bacalaureatul din cauza matematicii, același joc ocupa un frumos și binemeritat loc 86 în topul celor mai bune jocuri ale tuturor timpurilor (pe atunci credeam cu toții că lumea virtuală se va sfârși în 2000, deci puteam conchiziiona liniștiți că, într-adevăr, n-o să mai vedem alte jocuri mai bune până la sfârșitul timpului electronic așa cum îl știam noi: sau alte jocuri, punct) alcatuit de revista Computer Games World. Ne întoarcem puțin în timp, cam prin 1989, când metalistii din Jethro Tull câștigau un premiu Grammy la categoria Hard Rock/Metal cu albumul Crest of a Knave. Marii pierzători au fost rockistii de la Metallica, cu... And Justice for All. Asta ca să vedeți câtă încredere pgți avea în topuri și premii interne și internaționale, fie că este vorba despre muzică sau jocuri. Fiindcă am creat destul suspans, vă spun că cel mai bun joc de aventură al anului 1986 a fost Silent Service, un excelent simulator de submarin. La un an după ce Silent Service a înhățat prestigiosul trofeu, în 1987, organizatorii Origin Games Fair au hotărât să acorde separat premii: Charles Roberts (fondatorul companiei Avalon Hill, supranumit și Father of Wargaming, sau Tatacu Wargaming-ului) și Origin. Cu toate acestea, Silent Service rămâne cel mai bun joc de aventură al anului 1986...

... și în multe privințe, pentru mine Silent Service a fost o aventură de neuitat. L-am descoperit pe caseta cu jocuri (legea copyright-ului ținea de domeniul științifico-fantasticului pe atunci) pe care-am primit-o la pachet cu un HC-91 nou-nout (mai încolo am aflat că incredibila mașină de calcul fusese, să spunem asamblată de un prieten electronist al tatălui meu). El fără manual, eu fără prieteni care să fi auzit măcar de el. Doi străini perfecți. Fiindcă nu preconizam să mai pyp o a doua casetă cu jocuri pentru HC, am încercat să storc fiecare picătură de gaming din cei peste 50 de metri de bandă magnetică.

D BREAK - CONT repeats, 01



Când am ajuns la Silent Service, sufrageria s-a transformat în Valea Plângerii. Străvechea metodă „la tastele la rând și vezi ce se întâmplă” n-a mai dat roade, deoarece în Silent Service aproape fiecare tastă făcea câte ceva, ca în orice simulator, respectabil. (Iar Silent Service era cel mai respectabil dintre respectabili, până și în varianta pentru 48k) pe 8 sau pe 16 biți. Și, de obicei, acel ceva era un ecran cu „ceasuri” și cifre din care n-am priceput o iotă. Într-un final am descoperit periscopul. Pe care, printr-o minune, am reușit să îl ridic, foarte mândru de mine. Mă și închipeam cum se itea tantes deasupra valurilor, ca un deget falnic arătat Universului și Flotei Imperiale. Ei bine, flota n-am întâlnit-o nici până în ziua de azi, dar m-a întâmpinat un peisaj superb. O dungă cyan veghea asupra unei dungi albastre. Dunga albastră era ceva mai lată. Am presupus, fără să mă îndepărtez prea mult de adevăr, că era cam pe la amiază, dunga cyan era cerul, iar cea albastră, oceanul. Bineînțeles, oceanul era pustiu, niciun pixel n-ai brăzda suprafața, nici măcar periscopul meu falnic, căci nu descoperisem cum mama naibii să bag în viteză măgăoais subacvatică. Închipuindu-mi că torpilarea bărcuțelor japoneze e ca pescuitul, adică dacă aștepti indeajuns de mult, vin ele la tine, m-am hotărât să nu mă mișc din fața televizorului până nu apare un vapor. A apărut capitanul familiei, care voia să se uite la nu mai tin minte ce serial tembel, și m-a gonit la culcare. A doua zi, eram din nou la post. Cu periscopul sus, îl așteptam pe japonezi, rugându-mă fierbinte Divinități să-mi scoată măcar un petrolier în cale. Nu-l scufund, Doamne, vreau doar să-l văd și voi trece mai departe la jocul cu numărul 7 de pe casetă. Rugăciunea a ajuns unde trebuie abia după vreo cinci-sprezece ani, când Puterile care Sunt au hotărât să mă asculte și pe mine. Cu trei mici excepții. Eu trecusem peste acel episod de mult, și de vreau an mă rugam pentru o placă video, n-a fost un petrolier japonez, ci un distrugător britanic, și trei, nu l-am primit eu, ci Rzarectha (autorul reviei-ului lui Silent Hunter 3), care s-a lăcomit și a scos periscopul în cel mai nepotrivit moment. Am mai încercat de vreo câteva ori să fac cariera în Serviciul Silențios al Marinei Americane, dar într-un final am renunțat, nu înainte de a rămâne cu o oarecare nostalgie a submarinelor. Iar când documentația, tehnologia modernă și cunoștințele sumare de trigonometrie m-au dat permis să mă reinrolez în Marina virtuală ceva mai prietenoasă a secolului 21, i-am mulțumit frumos lui Silent Service că mi-a înnotat degetele și mi-a lărgit orizonturile, chiar dacă l-a luat mai mult de un deceniu. Acum scuzați-mă, am de recuperat un an de trigonometrie.

O OK, O!



# gameleon

## Promotorul gamificării din cloud

**G**amificarea este un proces însușit de avansul culturii ludice și accesibilitatea tehnologiei de entertainment. Această reacție escapăstă pornește din adâncul unei condiții umane naturale, întipărită în codul nostru genetic, în „creierul reptilian”. Simțim chemarea jocului și investim sume considerabile în sistemele noastre de gaming sau în titlurile preferate. Pe de altă parte, lumile virtuale în care ne petrecem tot mai mult din timpul liber sunt supape mereu deschise, pe unde stresul și tensiunea se eliberează într-un mod controlat și inofensiv. Dar imaginația și creativitatea ne împing mereu spre mai mult, așa că nu ar fi minunat să dispunem de o unealtă simplă, cu ajutorul căreia am putea da naștere unor lumi virtuale originale, deschise tuturor? Home-made MMO's, dacă preferați un termen tehnic spontan. Joaca s-a transformat peste noapte în ceva mult mai profund, iar viziunile ludice ale multora dintre noi ar deveni realități disponibile oricui. Ei bine, Gameleon, o tânără și promițătoare platformă de dezvoltare, creată din genul unei fantastice echipe românești omonime, promite o experiență de cloud game editing disponibilă chiar și celor lipsiți de cunoștințe tehnice avansate, în real time. Ce-i drept, pentru Gameleon nu este prima apariție în paginile revistei, însă platforma open source a trecut prin schimbări radicale între timp, schimbări pe care am avut ocazia să le simțim pe propria piele la East European Comic Con – dacă la început Gameleon doar promitea, acum se ține de cuvânt. Tocmai de aceea, am considerat că o discuție cu Vlad Radu, CPO la Gameleon, ar fi mai mult decât po-

trivă. În fond, există posibilitatea ca viitorul nostru gameristic să fie puternic influențat de asemenea produse cloud based – cel mai probabil, cu rezultate benefice atât pentru industrie, cât și pentru consumatorii domiciliu de conținut personalizat.

**LEVEL:** Nu este prima oară când Gameleon poposește în paginile revistei LEVEL, dar produsul nostru a trecut prin câteva schimbări majore – un proces evolutiv, așa spune. Cum ați ajuns să optimizați adevărat

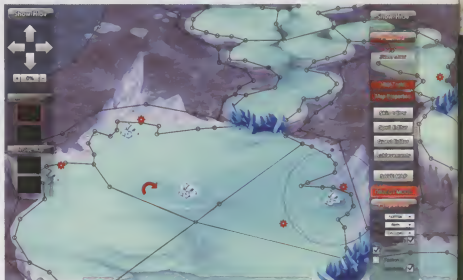
tul potențial al platformei Gameleon, pornind de la dezvoltarea unui joc (Bugtopia, pentru cititorii noștri)? Care a fost momentul revelator?

**VLAD:** Gameleon s-a schimbat destul de mult, într-adevăr, de la primul nostru interviu în Level, și încă și mai mult de la momentul nașterii. Totul a pornit cu Bugtopia: am dezvoltat Gameleon întâi ca editor de hărți și scripturi pentru acel joc. Momentul revelator a venit când mă jucam cu editorul, într-o pauză, și cîștigam hărți complet diferite de Bugtopia. Țin minte și acum: un joculeț în care erai rover-ul marșian Curiosity și te plimbai pe Marte, culegând roci și omorând marșienii mici și verzi. Era o chestie făcută în 10 minute.

Aceea a fost clipa în care ne-am dat seama de potențialul real al editorului. Ne-am dat seama că Gameleon (așa cum am numit ulterior editorul) are un potențial mult mai mare decât jocul în sine, că oricine poate face un RPG într-un timp foarte scurt.

**LEVEL:** Este trecerea de la concept la produsul finit, utilizabil, o cale sinuoasă? Strângerea fondurilor necesare unui proiect avansat și complex nu cred că este un proces prea ușor – cel puțin nu în România.

**VLAD:** Pot spune un lucru sigur, nu este un drum drept. Ne-am dat seama că vom avea nevoie de fonduri și/sau parteneri pentru a dezvolta Gameleon, și am început în iunie 2012 să mergem la evenimente de pitching, candidând la multe acceleratoare și seed campuri. A fost un an plin, dar, pe scurt, am câștigat locul întâi la foarte multe evenimente, atât locale (precum Venture Connect, Startup Live Bucharest sau How To Web), cât și în străinătate (Startup Camp Berlin). Dar toate premiile acelea și diplomele de pe perete nu înseamnă nimic, de fapt, în lumea startup-urilor. Schimbarea a venit când am făcut două parteneriate foarte importante: primul, cu Mozilla, prin programul lor de accelerare WebFWD – și suntem mândri să fim prima echipa românească admisă în acest program –, iar al doilea este acceleratorul de startup-uri Eleven, care au investit în echipă și produs și ne-au facilitat dezvoltarea pe toate planurile, de-a lungul celor 3 luni petrecute la ei în Sofia. Mozilla a venit cu know-how și networking. Eleven au venit cu mentori și bani. Am absolvit ambele programe de accelerare și cred că ele au fost cel mai importanți pași care ne-au





adus așa aproape de finalizarea produsului.

**LEVEL:** Gameleon devine o platformă folosită în dezvoltarea jocurilor, definită prin ușurința în utilizare și suportul nativ al unor tehnologii inovatoare. Cât de receptiv a fost publicul din țară la campania voastră open beta?

**VLAD:** Am reușit să strângem o comunitate foarte receptivă în țară, în mare parte datorită publicității de care ne-am bucurat, dar și datorită evenimentelor gen East European Comic Con, din București, unde am interacționat direct cu viitorii utilizatori. Când am pornit beta-ul, am avut oameni înscrși de peste tot, nu numai din țară. Avem 200 de oameni în beta-ul privat și 880 de conturi pe varianta live a Editorului beta. Avem oameni entuziasmați care vin de două ori pe săptămână în birou pentru beta-ul privat și oamenii care își lasă feedback-ul pe forum. Per total, receptivitatea a fost incredibil de bună și avem marele noroc că oamenilor le place Gameleon așa cum e. Feedback-ul nu schimbă în mod serios funcționalitatea sau conceptele din spatele funcțiilor lui, ceea ce e bine. Înseamnă că e bine gândit din start și, mai important, că e intuitiv și ușor de înțeles și de folosit.



**LEVEL:** Tehnologia HTML5 și cross-platforming-ul nativ sună foarte bine, dar cât de avansate pot fi jocurile sau aplicațiile realizate folosind Gameleon? Am putea juca vreodată un RPG sau un RTS dezvoltat integral folosind platforma voastră, în fereastra unui browser, de pe orice dispozitiv conectat la internet?

**VLAD:** Răspunsul scurt: da! Am făcut-o chiar noi. Am recreat o mare parte din Actul I din Diablo 2 (Rogue Encampment-ul și Wilderness-ul din Jur) 100% în Gameleon, folosind și câteva tool-uri de modding găsite pe comunitățile și forumurile de Diablo 2. Când spun tool-uri de modding mă refer exclusiv la programe cu care am extras modelele de player și monștri și texturile de hârti, lucruri altele greu de obținut din engine. Restul însă, crearea de hărți, scriptarea, crearea de obiecte izometrice și atribuirea de skin-uri, totul e în Gameleon. Și a durat doar două zile jumătate – incredibil de puțin. Ai întrebat cât de avansate pot fi jocurile făcute cu Gameleon – în primul rând, la fel de avansate precum Diablo 2. Iar acest Diablo 2 este în browser, vă reamintesc!

Se poate și mai mult de atât. Gameleon a moștenit, de la încarnarea sa inițială ca editor pentru BugTopia, toate funcțiile destinate celui joc. Bugtopia a fost și el revoluționar ca idee, voiam să facem un MMO cu posibilitățile din World of Warcraft, doar că lightweight și în browser. De aceea, Bugtopia are toate feature-urile interesante dintr-un MMO veritabil: arene, battleground-uri, dungeon-uri, Talent Trees, 3 clase, 6 specializări, 2 facțiuni, 6 rase, chat, vrăji, arme, armuri, vendor, auction house... tot ce trebuie. Poți face un joc cu toate acestea, poți atinge complexitatea titlurilor mari.







**LEVEL:** Într-o lume a jocurilor înălțată de DRM, voi ați ales calea Open Source. Această decizie este remarcabilă și merită aplaudată, dar prin ce mijloace va rămâne Gameleon o platformă mereu performantă, mereu cu un pas înalt? Aveți de gând să investiți pe termen lung în acest produs?

**VLAD:** Investim în fiecare zi în Gameleon și căutăm parteneri și investitori zilnic pentru a crește valoarea produsului. Realul de joc e open source (serverul), dar editorul e closed: în asta constă valoarea Gameleon și în capacitatea de a genera jocuri rapid. Realul se poate „hackui”, se poate modifica, iar realul determină comportamentul jocului, regulile, mecanice etc. Asta înseamnă că, dacă tu vrei să faci un joc cu un feature care nu e suportat pe moment de Gameleon sau vrei să extinzi dincolo de posibilitățile editorului, poți „hackui” realul ca jocul tău să facă ce vrei tu.

Cum va rămâne Gameleon cu un pas înalt? În primul rând, prin dezvoltare continuă. Vom îmbrățișa tehnologiile noi (cum ar fi randarea 3D nativă în brow-

ser, și deci suport pentru jocuri full 3D în Gameleon) și vom crea funcții și soluții noi pentru editor. Gameleon va fi un produs viu, care va crește, se va dezvolta. În al doilea rând, dar nu mai puțin important, ne vom dezvoltă din cauza comunității, care credem noi că va veni mereu cu cereri noi, cu feedback indispensabil, cu soluții, hack-uri, îmbunătățiri – acesta este marele avantaj al unei comunități, mai ales una pentru un produs open source.

**LEVEL:** Într-o notă personală, mărturisesc că ideea de home made MMO mă încântă. A fost Gameleon gândit în special pentru jocurile sociale?

**VLAD:** Da, cu siguranță. Gameleon face jocuri care sunt multiplayer în mod implicit. Nu înseamnă că nu poți face single player, ci doar că poți face foarte ușor și foarte rapid jocuri care pot fi jucate și apreciate de mii de oameni simultan. Sunt jocuri ce pot fi legate și la rețelele sociale precum Facebook, evident: noi am văzut mereu Gameleon ca pe un proiect unde comunitatea este piatra de temelie. Aplicăm principii similare și la jo-

curile ce pot fi făcute cu el, pentru că noi înșine suntem gameri și fani ai jocurilor tip MMO și multiplayer (de la WoW până la StarCraft 2 sau League of Legends).

**LEVEL:** Sunt jocurile singura aplicație practică a platformei?

**VLAD:** O să-ți răspund așa: cu Gameleon poți face numai jocuri, dar distracția nu e singura aplicație practică a jocurilor făcute cu Gameleon.

Din cauza naturii sale ușor de folosit și intuitivității Editorului, îl pot folosi, de exemplu, educatorii, învățătorii și profesorii pentru a crea jocuri educaționale, transformând o lecție în ceva interactiv, distractiv, ce reține atenția copiilor. De asemenea, un tată sau o mamă pot face un joc pentru aniversarea copiilor lor, practic, peste weekend. Un angajator poate dezvolta atmosfera din firmă cu un joc între angajați, cu puncte și leaderboards. Îl poți face o declarație de dragoste iubitei/iubitului printr-un joculeț.

Ideea e că noi vedem Gameleon ca pe democratizarea creației de jocuri. Vrem să luăm această artă din mâna elitei de dezvoltări și s-o aducem la nivelul masei, să o facem crowdsourced. Are aplicații în marketing și advertising (poți itera rapid jocul pentru campanii publicitare, de exemplu), în educație, în gamification, chiar și în viața de zi cu zi, în relații. E vorba de interacțiune, până la urmă, de legăturile pe care le fac oamenii între ei, și de forța creativă a milioane de oameni. Joacă o anumită ceva natural, ceva universal.

**LEVEL:** Ce reacții ați stârnit în afara țării prin intermediul campaniei de promovare și prezentare? Sunt străinii mai receptivi la astfel de tehnologii promițătoare?

**VLAD:** Da și nu. Geeks entuziasmați există în orice țară, și la noi, și în strălănată. În general, cu cât te duci mai mult spre Vest, publicul e și pic mai educat în ceea

Multipatform compatibility  
thanks to HTML5



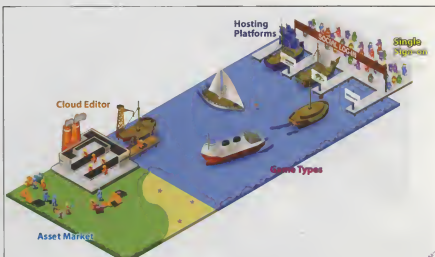


ce privește tehnologia și softul existent deja în lume, au imediat ceva cu care pot compara Gameleon, dacă nu ca scop, măcar referitor la concept – asta duce uneori la o reacție mai puțin entuziasmată, dar nu e deloc o regulă generală, ci mai degrabă oamenii aceia știu ce zici și despre ce vorbești când descrii produsul. Nu îți poți duce cu zăhărelul, sunt versatili cu Unity și alte programe similare, deci ai face bine să livrezi promisiunile făcute! Personal, am rămas cu senzația că uzerii din țară sunt mai puțin entuziasmați de tehnologia din spate, decât de aplicațiile practice și de inovația intuitivității. Cred că aici e singura diferență, dacă e vreuna într-adevăr. De altfel, reacțiile de la Comic Con comparate cu cele de la, să zicem, Pyrkon (un eveniment de vreo 4 ori mai mare decât Comic Con-ul din București, în Polonia) au fost cam la fel. Gamerii și alți geeks vorbesc tot aceeași limbă, o limbă universală și globală pe care o vorbim și noi, cei din echipă – din fericire.

**LEVEL:** În cât timp preconizați că vom vedea primul hub online cu jocuri realizate folosind Gameleon?

**VLAD:** Sperăm să lansăm Gameleon în varianta finală după terminarea Beta-ului, adică în vreo 2-3 luni. Când îl vom lansa, va fi mai mult decât un serviciu de făcut jocuri în cloud: va fi un portal, un hub care va conține și Asset Market-ul (e un fel de app store, unde uzerii pot licita asset-uri create pentru jocurile lor, de la skin-uri și animații la scripturi, sunete sau hărți complete), care va antrena și centraliza comunitatea. Această comunitate va putea să facă schimburi, să lucreze împreună, va aduce și artiști sau sunetisti, sau programatori care nu vor fi acolo neapărat să își facă un joc, ci să se bucure de Asset Market și de faptul că își pot monetiza skill-urile sau îi pot ajuta pe creatorii de jocuri care nu au asemenea skill-uri. Pe scurt, sperăm ca într-un număr de luni ce se pot număra pe degetele de la o mână, să vedem un astfel de hub cu jocuri și creatori de jocuri.

**LEVEL:** Poate fi Gameleon privit ca un „joc creator de jocuri”? Există o oarecare asemănare conceptuală în-



tre titluri precum Minecraft sau Project Spark și Gameleon?

**VLAD:** Gameleon nu este un joc – el este doar o platformă în cloud, spre deosebire de Minecraft, care este un joc într-un joc. Sigur, a face jocuri în Gameleon este uneori o joacă, dar asemănările cu Minecraft sau Spark există mai degrabă la nivel fundamental, ceea ce eu numesc Principiul Lego. Dă-i unui om ceea ce Lego a oferit, și anume niște cărămizi, niște unități de bază care pot fi îmbinate în mii de moduri, și vei găsi creativitate neînădărită. Pe principiul acesta funcționează Gameleon sau Minecraft: ca un joc lego – iei elemente simple și le combini cum vrei tu, într-un mod intuitiv, jucându-te. Este ceva sandbox, o planșă curată cu care te poți juca și poți crea ce vrei – și, mai mult de atât, poți oferi creația ta altor mii de jucători.

**LEVEL:** Finalmente, poți adăuga câteva informații suplimentare, de interes pentru cititorii noștri? Noi îți mulțumim pentru timpul acordat și dorim întregii echipe Gameleon un viitor plin de realizări, sperăm noi benefice

universului gameristic și, nu în ultimul rând, jucătorilor.

**VLAD:** În primul rând, procesul de testare este un proces continuu, iar cine dorește să devină tester privat să vină la noi în birou sau să testeze editorul online, este binevenit. Căutăm testeri mereu, și cititorii sunt încurajați să participe la modelarea acestui produs. Cei înscrși în beta-ul privat vor primi un cont full-feature la terminarea beta-ului, de asemenea! Trebuie doar să ne contacteze (la vlad@gameleon.co) sau să caute linkuri utile pe site ([www.gameleon.co](http://www.gameleon.co)) ori pe Facebook.

Suntem mereu deschiși întrebărilor sau sugestiilor, și cei interesați sunt încurajați să ne dea un mesaj pe facebook, pe pagina oficială sau un mail la [contact@gameleon.co](mailto:contact@gameleon.co).

Așadar, Gameleon seamănă tot mai mult cu o soluție destinată dezvoltatorilor individuali, un fel de fabrică indie DIY dusă la extrem. Or, acest lucru nu poate decât să ne bucure. Așteptăm în continuare vești din partea echipei Gameleon și vom urmări cu atenție evoluția platformei lor cloud. Până atunci, kudos! **Aldan**

Echipa Gameleon





Aspectul plăcii și designul ambalajului sunt cu adevărat impresionante.

## Asus Geforce GTX 770 DirectCU II OC

Un pas necesar?

Ofertant: GeForce GTX 770 DirectCU II OC

După miniele de teste minuțioase și studii de OC împinse la limită, a sosit timpul pentru o prezentare oarecum diferită a uneia dintre cele mai performante plăci video marca Asus, construite pe platformă Nvidia – o prezentare mai apropiată de realitatea cotidiană a gamerilor autohtoni. Următoarea expunere editorială caută, pe lângă analiza pur tehnică, elucidarea chestiunii upgrade-ului de sistem. Posesorii unor PC-uri high end cunosc prea bine problema înlocuirii repetate a componentelor și costurile financiare implicate, deși generația actuală de console a reușit cimentarea unui set

poate rula la nivel minim – cu puțin efort și un vârf de overclocking – majoritatea titlurilor pretențioase din 2013, datorită utilizării continue, pe scară largă, a unor motoare grafice deja îmbătrânite. Vorbesc din proprie experiență. Limitele unui engine cum este Unreal 3 au fost atinse de ceva vreme, singurul progres sesizabil fiind optimizarea sporită. În lipsa interesului comercial al dezvoltatorilor de jocuri pentru lubulul nostru calculator, console-

le au dictat ritmul evoluției – or, când a evoluat ultima oară configurația PS3-ului de lângă televizorul din sufragerie? Generația X360/PS3 a fost, fără doar și poate, generația motoarelor Unreal, Anvil, IW Engine, EGO Engine, RAGE sau CryENGINE 3. Toate sunt perfect acordate funcționării pe hardware-ul consolelor, deși le putem vedea dezbinuite la potențialul absolut numai pe un PC (de altfel, mediul în care au luat naștere). Comparativ cu anii de glorie 1994-1999 – când cerințele jocurilor creșteau exponențial și termenul „progres” nu avea un sens comun cu „optimizare” –, prezentul nostru

nu se schimbă, ci se transformă. Așadar, este justificat un upgrade grafic substanțial acum, în ajunul unei noi epoci glorioase?

### Următorul pas

De fapt, acum mai mult ca niciodată! Oferta de componente disponibilă în prezent asigură o plajă vastă de posibile opțiuni pentru îmbunătățirea PC-ului, iar Asus se află în avangarda producătorilor dispuși la investiții substanțiale în cercetarea de tehnologii noi, gândite special pentru gameri. Viziunea lor asupra fantasticei Nvidia GTX 770 este specială din foarte multe puncte de vedere. Mă aflu la primul contact, intim” cu o reprezentantă a seriei 700, însă nu a fost deloc dificil să mă lasă mormit de construcția robustă, bazată pe arhitectura de răcire DirectCU II SSU. Sistemul brevetat de Asus conține două heataipe-uri din cupru în formă de „S” și unul în forma literei „U”. Placate cu nichel pentru a evita degradarea, acestea vin în contact direct cu socket-ul GPU, dissipând apoi căldura în radiatorul imens. Întreg ansamblul este ventilat cu ajutorul a două coolere, dotate cu lamele atent calibrate fonic. Din punctul de vedere al sistemului de răcire, Asus GTX 770 DirectCU II OC demonstrează un nivel de performanță acceptabil, temperatura oscilând între 30-35°C (idle) și 75-80°C (full load). Pragul de +/- 5°C depinde integral de ventilația eficientă și fluxul de aer rece prezent în carcasă. Altminteri, cifrele

Backplate-ul masiv, negru mat, are atât o funcție practică, cât și una estetică.

standard de cerințe perioadă foarte lungă – circa să-mi argumentez te- cu puțin: un PC dotat cu componente de acum trei ani



sunt normale pentru o placă bazată pe cipul GK104, același folosit în modelele GeForce GTX 680 și GeForce GTX 670. Ultima versiune GPU-Z identifică viteza procesorului grafic la valoarea de 1059MHz, cu un boost speed implicit de 1111 MHz. Viteze similare sunt indicate și în monitorul aplicației GPU Tweak (despre care vom discuta pe larg imediat). Cei doi gigaoctei de memorie GDDR5 sunt tactați la incredibila valoare de 7GHz, rezultând o lățime de bandă impresionantă, prin interfața 256-bit: 224 GB/s. Deși modelul fabricat de Asus pleacă din fabrică cu un overclocking modest, PCB-ul regândit și VRM-ul rezistent ușurează munca maniacilor, făcând posibilă atingerea unor viteze mult mai mari. Eu nu m-am încumetat la asemenea experimente de tehnomanie, dar am abuzat de setarea manuală a turății ventilatoarelor. Chiar și la viteza maximă de rotație, zgomotul rămâne în limite tolerabile, fiind foarte puțin supărător. Personal, nu pun mare accent pe vule-

tu în buzbuin din unitatea centrală, dar cei cu urechile sensibile vor aprecia cu siguranță caracterul tăcut al plăcii. Cât despre design, Asus GeForce GTX 770 DirectCU II OC este un bastion al stilului futurist, funcțional, dinamic, ce te duce repede cu gândul la stadioane dedicate sportului electronic aripline. Dominată de un strat negru mat și un backplate metalic la fel de întunecat, bestia celor de la Asus este străbătută – asemenea mașinilor sport furioase – de trei dungi paralele roșii, reliefate. Construcția parți-

al metalică și conformația dual slot îi conferă o greutate ridicată, așa că prinderea ei în suruburi trebuie atent efectuată la montare. De asemenea, alimentarea cu energie electrică se realizează prin intermediul unor conectori cu opt, respectiv șase pini (fabricantul recomandă o sursă True Power de minimum 600W). Mai mult, am apreciat prezența ledurilor cu rol indicator în apropierea prizelor, culoarea verde semnăland o tensiune suficientă pe fire. Panoul din spate include două ieșiri DVI, un port HDMI și o ieșire de tip DisplayPort. S-ar putea spune că partea de conectică suferă, însă câți dintre noi folosesc în mod regulat două sau mai multe monitoare? Aș vrea să cobor puțin ancora către abisurile realității. Într-o lume idilică, toți deținem sisteme răcite cu apă, patru plăci video legate în SLI și șase monitoare 3D, peste care tronează cel mai înfip procesor imaginabil. Ei bine, lucrurile nu stau mereu așa.

Level a fost distotdeauna o revistă apropiată de citi-

tori – în literă și în spirit –, așa că am o anumită datorie morală față de „proletariatul calculatorului”. De ce? Fiindcă ne aflăm în permanentă căutare de soluții practice, fezabile. Esențialmente, GTX 770 nu face parte din categoria componentelor uber-scurse. Această placă video își cunoaște bine publicul țintă și rămâne cu picioarele pe pământ. Nu mă înțelegi greșit, nu se pune problema unui preț realment ignorabil, de pomană, ci a unui raport calitate/preț pozitiv. Astfel, îmbunătățirea sistemului devine justificabilă a priori, mulțumită plusului de performanță dobândit prin intermediul unei investiții inteligente, pe termen lung. Alături de un procesor relativ performant, o cantitate de memorie RAM suficientă și o placă de bază fiabilă (preferabil dotată cu un slot PCI Express 3.0), Asus GTX 770 DirectCU II OC reprezintă alegerea perfectă.

## Geeky Nerdgasmic Stuff? Avem!

Indiferent că sunteți overclocker fanatici sau doar gameri entuziaști, unealta de monitorizare și supratacare GPU Tweak este o soluție intuitivă și practică. Deși funcționează împreună cu orice model de placă video, softul de tweaking marca Asus îi vine ca o mânăș GTX-ului 770. Interfața curată, ușor de înțeles, permite manipularea directă a frecvențelor procesorului și memoriei grafice prin intermediul câtorva clicuri. Cunoșcătorii pot accesa chiar și valorile voltajului sau viteza ventilatoarelor, fără bătaie de cap. Chiar dacă nu recomand mutarea componentelor cu un OC de mânășulă, GPU Tweak e potrivită experimentării sensibile. Începeți întotdeauna

prin a ridica frecvențele cu pași

mărunți, urmați de un

test prelungit de

stabilitate, altfel

vă asumați riscuri

absolut inutile.

Oricum, la drept vor-

bind, pentru cei care

joacă la rezoluții 1080p,

Asus GTX 770 DirectCU II

OC nu necesită o tactare

suplimentară față de cea

prezentă din fabricație. Pe

sistemul meu modest, gătit de

un procesor AMD ancestral, placa a rulat lejer jocuri ca Rage sau Crysis 2 la o rată medie de 40+ fps, folosind rezoluția nativă a monitorului (1920x1080) și un nivel al detaliilor medium spre high. Pe lângă asta, am găsit monitorizarea în timp real a temperaturii ca fiind extrem de utilă în condițiile verii toride. Tehnologiile proprietare Nvidia – cum sunt PhysX, GPU Boost 2.0 și 3D Vision – facilitează o experiență de gaming fără cusur. Placa utilizează cu dibăcie resursele aflate la dispoziție, astfel încât procesarea grafică și fizică se realizează la o viteză ridicată, cu un consum de energie optim pentru o unitate single core, factory overclocked. Asus GeForce GTX 770 DirectCU II primește o caldă recomandare din partea mea. Momentan, puține alte plăci video pot asigura longevitatea și eficacitatea unei upgrade, ținând cont de costurile implicate și sporul de performanță pură obținut. Go for it.

► Aidan



Asus GPU Tweak, o aplicație practică, extrem de utilă.

# Genius Maurus X

Tot mai aproape de perfecțiune, în regim low-cost

Ofertă Promocională Preț 0,00

Aflați în căutarea unei proaspete identități, perife-  
ricele Genius destinate gaming-ului se apropie cu  
pași reperi de nivelul calitativ ridicat, necesar satisfac-  
erii cerințelor exigente venite din partea jucătorilor  
hardcore. Dacă în ediția trecută am prezentat un alt  
mouse Genius bun – dar nici pe departe fantastic –,  
vom face acum cunoștință cu Maurus X, un produs aflat  
foarte aproape de cea mai înaltă treaptă valorică, mul-  
țumită designului, construcției robuste și funcțiilor  
avansate. Deși nu vorbim despre un Naga sau un Kone,  
Genius Maurus X ține piept cu brio titanilor, compor-  
tându-se foarte bine chiar și în cele mai dure condiții.  
Cu o formă inspirată din alura  
hidrodinamică a

pisicilor de mare, acest mouse ambidextru șade la  
fel de bine în oricare mână. „Aripioarele” plasate  
la bază măresc suprafața de contact cu pad-ul,  
susținând opozabilul și degetul mic, în priza  
palm rest, pe două zone cauciatice. Poziția  
măinii este naturală și comodă, butoanele  
laterale – programabile din softul dedicat  
– putând fi utilizate la fel de ușor precum  
cele principale. În ciuda dimensiunilor me-  
dii, greutatea incorporată ar putea trece  
de pragul confortului pentru unii utiliza-  
tori, însă gamerii vor aprecia precizia și  
inerția unui mouse cu masă. Realizat dintr-  
un plastic dur, brăzdat de două benzi roșii și  
un logo pulsant, Maurus X își poartă cu mândrie

scorpionul seriei GX pe spate, deas-  
upra căruia se află butonul de  
selecție al nivelului DPI și o  
rotiță de scroll futuristă.

Baza mouse-ului  
este acoperită cu  
două picături  
mari din te-  
fon, pachet-  
ul standard  
incluzând  
rezerve in-  
terschimbabi-  
le. Atenția pentru  
design reiese și din de-  
talile inelului cromat, așezat

în jurul senzorului optic. Cu o rezo-



Scorpionul GX pândeste  
amenințător.

luție ma-  
ximă de  
4000 DPI, un  
timp de răspuns  
sub 1 ms și un frame

rate de 6400 cadre pe secundă, reacțiile rapide din jo-  
curi sunt asigurate. Producătorul taiwanez garantează  
faptul că switch-urile butoanelor principale suportă 8  
milioane de apăsări, ceea ce subliniază robustețea con-  
strucției. Cablul USB 2.0 este îmbrăcat în material textil  
matisat, iar conectorul metalic tratat cu aur, pentru o  
conductivitate sporită. Maurus X se adresează unui seg-  
ment de utilizatori interesați cu precădere de raportul  
calitate/preț și un nivel de performanță ridicat în timpul  
sesiunilor intense de gaming. Pentru Genius, acest mo-  
use reprezintă încă un pas ferm pe drumul spre desă-  
vârșirea perifericelor low cost. ► Aiden



Pro Game Style, fără  
nicio exagerare.

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555**  
și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**.

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE



Costul de expediție este  
inclus în prețul SMS-ului.  
După trimiterea SMS-ului,  
un operator al rețelei  
noastre vă va contacta pe  
numărul de pe care a fost  
trimis mesajul, pentru a  
prelua titlul cărții dorite și  
adresa la care să o primim.  
Informații suplimentare pe  
[www.chip.ro/sms](http://www.chip.ro/sms) sau la  
telefon 0741-248348

NOTA: Prețurile din ofertă  
sunt valabile în limita  
stocurilor disponibile și pot fi  
modificate în orice moment,  
fără o notificare prealabilă

**Tarif SMS:**  
**6 EUR plus TVA**  
în oricare dintre rețelele  
Orange, Vodafone sau Cosmote







**ABONEAZĂ-TE PE UN AN**

la oricare dintre revistele noastre și primești automat\* un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



**Abonament** **BONUS**  
**12 apariții**



**Abonament** **BONUS**  
**12 apariții**



**Abonament** **BONUS**  
**12 apariții**

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE.ro

Cărțile din colecția **CHIP KOMPACT** pot fi comandate și online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



## Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>hama</b> micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>hama</b> micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>hama</b> micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://chip.ro/librarie> talonul de abonament trimis prin aceasta pagină completez abonamentele alocate și cu datele corespunzătoare, împreună cu dovada plății chitanței, ordin de plată sau mandat pe e-mail la adresa **abonamente.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau la adresa: Săbădescu Ioana, C. 500530 Brașov, Pădurea arce albe a pământului vă rugăm să ne contactați e-mail la [shop@chip.ro](mailto:shop@chip.ro) sau la telefonul 0268-415158, 0723-570511, 0744-415158 sau la fax 0268-415158.

Flanking posts directed

Pentru operativitate, vă rugăm să completați și să trimiteți online talonul la adresa [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la [shop@chip.ro](mailto:shop@chip.ro)


Identitatea operatorului de date: 3.0 Media Communications SRL, General Manager: Bădescu Cornel, Completarea acestui formular este de acord cu informațiile menționate în prețurile și să fie introduse în bazele de date a 3.0 Media Communications SRL, și pentru acțiunile de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12.18 din Legea 677 din 2001 (dispozitiv de limitare de date), informare, de acces, de intervenție, de opoziție de a nu fi supus unei decizii individuale și adresa poștă: Pentru exercitarea acțiunii dreptului să vă rugăm să ne contactați la adresa 3.0 Media Communications SRL, OFI 424, 50035-30 Brașov, sau prin fax 0268 415158. 3.0 Media Communications a fost înregistrat în registrul de evidență de date cu caracter personal al ANS PDRP sub numărul 470/2001.

Denumirea firmei / E.U.I. \_\_\_\_\_  
 Nume, prenume \_\_\_\_\_  
 Vârsta \_\_\_\_\_ Ocupație \_\_\_\_\_  
 Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_  
 Localitate \_\_\_\_\_  
 Cui înștiințat \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_  
 Am înștiințat \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal/orizontul de plată nr. \_\_\_\_\_  
 Am mai fost alinaț cu robul \_\_\_\_\_ Semnătura \_\_\_\_\_

N  
**NEXT ISSUE\***

review

**ALIENS!**



# THE BUREAU

— XCOM DECLASSIFIED —

Înapoi în umbră.

**SPLINTERCELL  
BLACKLIST**



Reportaj din capitala jocurilor.

**EUROPA IV  
UNIVERSALIS**



Explorează istoria omenirii.

\*Cu titlu informativ

În ediția august 2013 veți putea citi:

DVD  
24,98 lei

PACHET  
PROMO!

CHIP DVD +  
CARTE  
DOAR 24,98 LEI!

CSS



CHIP

www.chip.ro

PC DETOX

Curățați, decongestionați și dezinfecțați calculatorul

vă ajuta

REȚEAUA PERFECTĂ  
PENTRU LOCUINȚĂ

Soluțiile potrivite pentru  
orice situație

ANDROID:

Haosul actualizărilor

MEGA-COMPAANIILE CHINEI

Pregătite să cucerească Europa

NU UITATI NIMIC!

Cloud-ul ne ajută să ținem minte  
lucrurile importante

Test practic

WINDOWS 8.1  
PREVIEW



CHIP DVD + CARTE

DOAR  
24,98 LEI

PACHET PROMOTIIONAL